


THE LIBRARY OF CONGRESS
1800

75.

новыя ученыя об-
щества, или собранiе
Игръ.-фокусовъ

LES NOUVEAUX SAVANS DE SOCIÉTÉ

I.

LIVRES

Qui se trouvent chez le même Libraire.

Œuvres de Pigault-Lebrun, 44 vol. in-12, 84 fr.

Les Nouveaux Savans de Société, 2 gros vol., in-12, ornés de 13 fig. 6 fr.

Le premier volume contient les jeux de société proprement dits ; le second un recueil de cent dix tours, par M. du Cœur-Joly, auteur du nouveau Comus, suivi des règles des jeux de la Bouillotte et du Boston.

Le Secrétaire de la Cour Impériale, ou modèle de placets, lettres et pétitions adressées à l'Empereur, à l'Impératrice, aux membres de la Famille Impériale, aux grands Dignitaires, aux Ministres, aux Maréchaux d'Empire, aux Sénateurs, aux Conseillers d'Etat, aux Préfets, aux Cardinaux, aux Archevêques et Evêques, etc. 1 gros vol. in-12. 3 fr.

Histoire de Napoléon Ier., Empereur des Français, depuis sa naissance jusqu'à la paix de Tilsitt, 5 vol. in-12, ornés des portraits de Leurs Majestés Impériales et Royales. 15 fr.

La Femme à Projets, ou l'Abus de l'esprit et des talens : par Dorvigni, 4 vol. in-12. 7 f. 50 c.

Le Cuisinier impérial, vol. in-8, 2e. édit. 6 fr.

Dictionnaire abrégé de toutes les Mythologies, 2 vol. in-18, imprimés sur gr. raisin. 6 fr.

Lina, ou le Mystère, opéra en 3 actes, par M*** musique de M. Dalayrac. 1 fr. 50 c.

Une Journée chez Bancelin, vaud. en un acte, de Moreau et Francis. 1 f. 20 c.

Taconet, ou le Réveillon de la Courtille, vaud. en 1 acte, de Francis, Moreau et Désaugiers. 1 f. 20 c.

Tapin, ou le Tambourineur de Gonesse, folie-vaud. en 1 acte, de Martinville. 1 fr. 20 c.

La Queue de Lapin, mélodrame en 3 actes, de MM. Frédéric et Ribié. 1 fr. 20 c.



Jeu de la Chouëtte.

LES NOUVEAUX SAVANS DE SOCIÉTÉ,

OU RECUEIL DE JEUX,

LA PLUPART NEUFS ET INCONNUS.

Ouvrage dédié aux personnes de tout sexe et de tout âge, qui veulent se récréer.

TOME PREMIER.

A PARIS,
Chez BARBA, Libraire, au Palais-Royal, derrière le Théâtre Français, n°. 51.

1808.

AVERTISSEMENT.

Les huit premiers Chapitres de ce volume n'ont jamais été imprimés. Ils renferment différens Jeux nouveaux, et souvent de nouvelles manières de jouer des Jeux déjà connus. Les derniers Chapitres ont été revus et corrigés avec soin. L'accueil que le Public a fait à ce Recueil, nous a engagé à supprimer quelques Jeux qui pouvaient blesser la pudeur, et nous espérons que ce livre sera désormais, pour la jeunesse, le code du plaisir.

Les lecteurs pourront faire une réflexion toute simple ; c'est que les Répertoires de tous les Jeux, que moi et d'autres pouvons ou pourront leur offrir, ne seront jamais des règles certaines et invariables pour leur amusement. Ce ne sont que des indications dont ils pourront profiter, soit pour commencer à jouer ces dif-

férens Jeux de la manière que nous leur détaillons, soit pour les varier et les augmenter à leur fantaisie, soit même pour en inventer de nouveaux ; car dans les objets de plaisirs, comme dans les sciences plus abstraites ou plus importantes, toutes les idées, toutes les nuances sont des chaînons qui s'entrelacent ; l'un mène à l'autre ; et les seconds observateurs qui viennent sur les pas des premiers, font souvent des découvertes plus agréables ou plus intéressantes que celles des inventeurs et créateurs qui leur ont ouvert et tracé la voie.

LES NOUVEAUX

LES NOUVEAUX SAVANS DE SOCIÉTÉ.

CHAPITRE PREMIER.

DIFFÉRENS JEUX.

Le Piquet sans Cartes, autrement dit Piquet du Cavalier.

La règle de ce jeu est, comme au piquet ordinaire, qu'il faut arriver au point de cent pour gagner. Mais voici en quoi consiste la difficulté. Des deux personnes qui le jouent, l'une commence par choisir et nommer un nombre depuis un jusqu'à dix à sa volonté, et jamais plus; l'autre choisit à son tour un nombre qu'il ajoute à celui que le premier a déjà nommé. Ce premier-là augmente encore de ce qu'il veut, toujours sans pouvoir prendre plus de dix à la fois;

ainsi de suite alternativement jusqu'à ce qu'un des deux soit parvenu au nombre de cent. Le perdant donne un gage.

EXEMPLE.

Le premier a nommé, je suppose, 6.

Le second dit 6 et dix que je prends font 16.

Le 1er. à son tour, 16 et 8 que j'ajoute font 24. et ainsi de suite jusqu'au nombre final de 100.

Quoique ce jeu s'exécute par deux personnes, toute la compagnie peut y prendre part. Après le premier couple, un second s'attaque; on s'y pique même par la difficulté d'attraper ce nombre de cent. Parce qu'il y a une clef pour cela, sans quoi il est impossible d'y parvenir. Celui qui la sait est sûr de gagner tous les autres, qui ne se doutant pas qu'il y ait un secret, s'obstinent à vouloir réussir, et donnent toujours de nouveaux gages, ce qui les dépite et fait rire les autres.

Voici le secret de ce jeu.

Il consiste à laisser son adversaire toujours à un point en arrière de ce qu'il peut atteindre par la dixaine qu'il lui est permis de prendre. Pour cela, il faut d'abord s'emparer du point de 1. Votre joueur, quand il prendrait même

toute la dixaine, ne pourrait arriver qu'à 11, ou bien au-dessous s'il prend moins que les dix. Alors vous prenez 12. De là 23 où il ne peut parvenir. Ensuite 34, puis 45, 56, 67, 78, 89, et il est obligé de s'arrêter au plus à 99, puisqu'il n'en peut ajouter que dix, et vous nommez le 100.

Mais pour ne pas laisser deviner la malice à celui qui ne la sait pas, il ne faut pas se fixer à prendre toujours les mêmes nombres de ralliement, parce qu'il s'en appercevrait, et que cela le mettrait bientôt au fait. D'ailleurs quand il voudra commencer et prendre le premier un nombre, vous ne pourriez pas prendre le 1. Il ne faut pas même vous dépêcher de nommer le 12; pour le dépayser, laissez-le errer dans les premiers nombres. Vous le rattraperez toujours à un des derniers indiqués, et vous ne vous en écarterez plus.

L'As qui court.

Ce jeu est fort simple et très-peu amusant, parce qu'il n'offre aucunes variétés.

On prend autant de cartes comme il y a de personnes à jouer. Chacun en tire une au hazard

à commencer depuis le sept jusqu'au roi, si l'on est assez pour les employer toutes ; sinon on n'en prend qu'autant que l'on se trouve de joueurs, mais il faut toujours y mettre un as et un roi.

Alors celui à qui est tombé l'as, le propose à son voisin en lui disant l'As court. Le second le prend et lui donne sa carte en place. Après, il propose de même son As à son suivant, disant la même chose, l'As court. Cet autre est de même obligé de recevoir l'As en troc de sa carte, et on se le fait ainsi circuler de main en main jusqu'à ce qu'il soit présenté à celui qui a le roi et qui refuse de prendre en montrant son roi et disant l'As s'arrête, et celui entre les mains de qui il reste paye un gage.

On recommence à tirer les cartes, et le jeu continue toujours de même. Si ce jeu n'amuse pas beaucoup, au moins il ne fatigue ni le corps, ni l'esprit, ni la mémoire.

Le Pied de Bœuf.

Ce jeu assez commun encore, se joue habituellement de cette manière. Une personne de la société avance une main sur son genou. Une autre en met une par-dessus la sienne, un troi-

sième en met encore une de même sur celle-là. Et ainsi de suite tant qu'il se trouve de joueurs Quand toutes les mainssont placées les unes sur les autres, celui ou celle qui a la sienne tout à fait dessous la tire et la pose au dessus de toutes les autres en disant *une*. La main restée dessous alors se retire de même en se remettant aussi dessus, et l'on dit *deux*; et de suite jusqu'après qu'on a compté huit, et celui qui est resté le dernier dessous retire sa main en tâchant d'attraper une de celles des joueurs en disant, *neuf je retiens mon pied de bœuf*. Celui qui est pris donne un gage.

Mais comme chacun s'échappe au plus vîte, il arrive souvent que celui qui compte neuf, n'en prend aucune : alors c'est lui qui paye le gage; et l'on recommenc.

Il y a encore une autre façon plus nouvelle de le jouer.

On se met tous en rond et assis, excepté un qui est resté de bout; (1) celui-ci prend un objet quelconque; une clef, un couteau, n'importe quoi. Alors il s'adresse à volonté à quelqu'un des

---

(1) Parce qu'il faut un siége de moins qu'il n'y a de personnes.

joueurs et le lui présentant, il lui dit, combien donnez-vous de mon pied de bœuf, l'autre peut répondre depuis *un sou* jusqu'à *huit*, car il se garde bien de dire *neuf*, qui est le nombre perdant .... Le premier le lui laisse en disant, tâchez de vous en défaire. Le second se lève et lui cède sa place. Ensuite il s'adresse à un troisième à qui il fait la même demande, et qui répond aussi un prix à son idée etc., de façon que tous les joueurs se relèvent et se remplacent successivement, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le nombre neuf à prononcer, et celui à qui cela tombe, paye le gage. Mais une seule tournée peut en faire donner plusieurs, parce que les premiers ont soin d'entremêler les nombres qu'ils choisissent au-lieu de les prendre de suite, et que ceux qui parlent ensuite, sont à l'amende s'ils répetent un de ceux qui a déjà été énoncé.

De cette manière, il est plus mouvant que l'autre, et pique davantage par l'inquiétude que l'on a toujours de rester le dernier. On peut aussi le jouer à plus de persónnes.

Le Jeu du Fagot.

Celui-ci ne ressemble pas du tout à un qui est déjà connu sous cette dénomination. Voici

comme on le joue. Tous les joueurs sont assis, excepté celui sur lequel le sort est tombé pour commencer le jeu.

Il commence par écrire sur une carte une qualité, autrement dit une espèce de bois, soit amandier, soit orme, soit noyer..... de telle espèce qu'il lui plaise, après il s'adresse à quelqu'un de la compagnie, et lui demande. Voulez-vous avoir mon fagot? On lui répond oui. Eh bien, ajoute le premier, de quel bois est-il fait? On répond, de cerisier, de hêtre, de charme...... comme l'on veut. Si ce n'est pas le nom de bois qu'il a écrit sur sa carte, il doit s'adresser à un autre, jusqu'à ce que celui qui devinera juste la qualité demandée d'avance le remplace en donnant un gage.

Pour s'exempter d'être pris, on pense bien que les répondans cherchent les noms de bois les plus extraordinaires et les plus éloignés de servir à faire des fagots. Mais comme le vendeur doit aussi s'attendre à cette précaution, il peut avoir choisi de même, et composé son fagot d'un bois que l'on nommera d'autant plutôt que l'on croira s'en écarter davantage.

Celui qui devine juste, donne un gage et vend à son tour le fagot. Il est de même défendu

de répéter une qualité de bois déjà nommée.

Quand celui qui vend le fagot a fait la tournée entière sans être deviné, il donne un gage et recontinue à suivre le tour de la compagnie, toujours sur le même nom de bois inscrit sur sa carte, ce qui l'impatiente et redouble aussi la difficulté pour les joueurs de trouver encore d'autres espèces d'arbres..... Ainsi l'on voit qu'en même temps qu'il amuse, ce jeu peut être instructif; puisqu'il engage à prendre connaissance de tous les arbres et arbustes quelconques.

Combien vaut l'Orge à Lagny.

Ce jeu n'en est pas un proprement dit. Il n'est qu'une espèce de ressouvenir d'un événement chagrinant pour les gens du pays, qui se vengent par rancune des plaisans inconsiderés qui veulent en prendre occasion de leur faire des moqueries, en leur demandant combien l'orge vaut chez eux.

Rappeler à des citoyens un malheur qu'ils n'ont pu éviter, puisqu'ils ont dû céder à la force, n'est pas un sujet d'amusement et de jeu : on en a fait de même un sur une ville de Picardie, qui s'est laissé surprendre par l'ennemi au moyen

des sacs de noix qu'il avait fait crever et répandre devant la porte, et que les habitans s'amusaient à ramasser, au lieu de se tenir sur leurs gardes; tandis que profitant de ce désordre, il entra et se rendit maître des postes qui n'étaient plus défendus. Mais je ne veux point retracer ce qui peut porter atteinte à l'honneur de mon pays.

Il est un autre jeu à peu près de ce genre-là, qui entretient une idée de plaisanterie moins humiliante pour nous, parce qu'elle n'attaque ni l'honneur, ni le courage. Mais je ne le détaillerai pas non plus. Je me contenterai d'indiquer ce qui en a donné le sujet. On l'appele *le jeu des Moutons.*

Dans une ville de la province de Champagne, il se faisait un abus considérable aux barrières, surtout dans les troupeaux de bêtes à laine, dont on fraudait perpétuellement les entrées. Les percepteurs des droits pour y remedier, obtinrent une ordonnance, portant que tout troupeau du nombre de cent moutons payerait tel droit; mais qu'au-dessous, les petits troupeaux de vingt, de trente etc., continueraient à ne rien payer.

Un propriétaire de l'endroit, qui se piquait d'être malin, imagina à ce qu'il croyait une

belle rubrique pour attraper les commis et continuer à frauder les droits et fit toujours entrer dans la ville dès troupaux considérables. Enfin un jour, les commis voyant que la quantité en augmentait à mesure, l'arrêtèrent à la porte de la ville, et lui demandèrent le compte de ses moutons..... Oh! répondit-il fièrement, « Je suis dansla règle. Je n'en ai pas cent : comptez-les plutôt.

Effectivement, l'on ferma la barrière et l'on compta les moutons. Il ne s'en trouva que 99 tout juste, et mon homme triomphait, et les commis étaient confus et piqués, ne sachant comment faire pour punir cet homme qui fraudait aussi astucieusement la loi, et de plus se moquait d'eux. Mais un de leur confrères, plus malin, se rappelant que justement le propriétaire du troupeau se nommait Baptiste Mouton, l'arrêta et lui dit, » tu es en contravention. Tu passe 99 moutons et toi qui es un mouton aussi, tu fais le centième. Ainsi tu payeras suivant l'ordonnance.

C'est de là qu'est venu ce proverbe mal appliqué par un jeu de mots en équivoque 99 etc. 99 moutons et un Champenois font cent bêtes. Mais les gens de cette province sont loin de mé-

riter ce reproche. Actifs, courageux, industrieux et aussi spirituels que d'autres, ils ont fourni dans tous les temps à la nation de bons cultivateurs, des hommes de génie et de courageux défenseurs de la patrie, témoin le régiment de Champagne qui a toujours été dans les premiers rangs de nos braves troupes.

Jeu de M. le Curé.

Dans le principe, ce jeu est des plus communs, il ne pouvait amuser que des enfans; encore était-il plus que bête et insipide par la répétition continuelle des mêmes réponses; mais de plus il était vicieux par la mauvaise habitude qu'il faisait, ou pouvait faire contracter à ces enfans, de manquer aux égards de politesse que l'on doit à ses égaux, et de respect aux supérieurs. Faire répéter à des jeunes gens pendant long-temps, à chaque individu *tu en as menti*, et à M. le curé, par considération, *vous en avez menti*, cela ne s'accordait guère avec les règles de la civilité puérile, et d'une éducation honnête.

Des gens bien intentionnés pour la jeunesse, et délicats sur les bienséances, en conservant

le nom de ce jeu, en ont changé la marche. Il y a toujours, M. le *Curé*, le *Vicaire*, et tout autant de métiers différens que l'on est de joueurs.

Le Curé commence et dit à celui qu'il veut attaquer. « Je viens de chez vous *M. le serrurier*, ou *madame la blanchisseuse*, ou tel autre état. Où étiez-vous donc ?

Celui ou celle qu'il a interrogé, répond, j'étais chez..... Celui qu'elle veut dire, *épicier*, *boulanger*, *boucher* etc. Celui qui a été nommé, au lieu de répondre *tu en as menti*, demande à celui qui l'interpelle, » *Pourquoi faire*? et il faut que le premier lui dise une chose convenable à son état. Par exemple, s'il a été chez l'*épicier*, il doit répondre, *c'était pour avoir du sucre* ou *du fromage*. L'épicier s'excuse en disant, « ma foi j'étais chez le serrurier, (supposons) Le serrurier lui demande de même « *pourquoi faire*? *Pour m'ouvrir une porte*. etc, Si l'on ne répond pas une chose concernant l'état de celui qu'on a nommé, on paye un gage. On peut de même aller chez le Curé, et à son *pourquoi faire*, on répond, *Pour me confesser*, ou autre chose relative ; et le curé doit aussi faire une réponse qui cadre

à la profession de celui chez qui il dit avoir été, (par exemple) chez la blanchiseuse, pour voir si son surplis étoit repassé, etc.

On voit que de cette manière, ce jeu n'a plus rien de grossier, et qu'au contraire il peut encore donner aux jeunes personnes qui s'y amusent des notions utiles et nécessaires sur les différentes professions avec lesquelles on est dans le cas d'avoir des rapports, et dont on a toujours besoin; il est avantageux d'instruire en récréant.

Pigeon vole.

C'est encore là un de ces jeux d'enfans qui ne comportent aucun intérêt. C'est simplement un exercice machinal qui ne demande aucune combinaison et qui ne peut occuper des personnes raisonnables. Il consiste en une petite attention bien simple.

Tous les joueurs rangés en cercle, allongent un doigt ou la main sur leur genoux, comme celui ou celle qui commande le jeu, et écoutent l'ordonnateur qui dit :

Pigeon vole et il lève le doigt, chacun doit en faire autant. *Canard vole, Hirondelle vole* : à chaque fois on doit de même lever le

doigt, sans quoi l'on donne un gage. Mais quand il dit, *Mouton vole, Cochon vole*, en levant lui-même le doigt pour vous tromper, si vous le levez aussi, vous payez un gage, et de même à tout ce qu'il nomme qui ne vole pas. « On voit qu'il n'y a ni esprit, ni malice à ce jeu.

Il ressemble à un autre qu'on appelle *berlingue et chiquette*. Il faut lever le doigt, quand on prononce *berlingue* et rester fixe quand on dit *chiquette*.

Je ne parle de ces jeux que parce quils sont au nombre des jeux connus.

Jeu de la Taupe.

Ce jeu n'est pas bien malin non plus, comme on le jouait primitivement, mais on l'a augmenté. Il se bornait à dire à l'un des joueurs. as-tu vu ma taupe ?

On répondait

Oui, j'ai vu ta taupe.
Sais-tu ce que fait ma taupe ?
Oui, je sais ce que fait ta taupe.
Sais-tu faire comme elle ?
Oui, je sais faire comme elle.

Tout le fin du jeu était que celui qui était interrogé, devait fermer les yeux pendant toutes

ses réponses. Quand il ne le faisait pas, il donnait un gage...

Mais par supplément, on y a ajouté que le questionné répond « *Pour preuve de ça, commande-moi.* Alors le maître de la taupe, celui qui commande le jeu, dit. « *ma taupe qui habite ce jardin, sait attraper des grillots, ou des souris, ou des cigales, ou des vers de terre.* (Notez que chacun des joueurs a pris d'avance un de ces noms.) l'interprete répond *eh bien je t'en prendrai aussi.* Alors, il s'adresse à un qui porte un de ces noms, il le touche et lui fait des questions, en le nommant.—Souris, d'où viens tu ?... qu'as-tu volé ? etc. Tout ce qu'il peut lui demander d'analogue à son genre ; et à quoi la souris doit répondre, (supposons) « J'ai rongé le feuilleton d'un journaliste, qui habite le rez-de-chaussée, ou le bout de chandelle d'un poëte qui loge dans un grenier : tout cela doit être répondu les yeux fermés de même, depuis l'instant qu'elle a été touchée, sans quoi elle donne un gage, et prend la place du questionneur, en s'adressant à un autre des animaux nommés au commencement du jeu ; et de suite jusqu'au dernier.

On voit qu'avec un peu d'usage et de con-

naissance du monde, surtout avec de la gaîté et de la malice, on peut faire dire des choses fort piquantes dans les réponses de ces différens animaux, et des critiques sur les hommes qu'ils fréquentent ou rencontrent de près ou de loin.

Ce jeu qui se joue les yeux fermés, est ou peut être suivant la capacité des joueurs, beaucoup plus philosophique et instructif que le *Colin-Maillard*, qui ne peut laisser que des idées très-matérielles.

CHAPITRE II.

Du Loto.

Il y a des jeux de société, qui ne se jouant que par intérêt, semblent peu propres à procurer de l'amusement; mais auxquels on ne s'occupe que pour, comme on dit, tuer le temps, en gagnant ou perdant de l'argent. Cependant quelqu'un de ma connaissance a imaginé des moyens d'en tirer parti et de les rendre plus gais, ou du moins d'en dissiper un peu la monotonie.

Par exemple *le Loto*.

Ce jeu se joue entre plusieurs personnes qui

se distribuent des cartons sur lesquels sont gravés en différentes cases séparées, tous les nombres du jeu depuis *un* jusques à 90. Il y a cartons composés chacun de numéros. disposés en 5 colonnes sur la hauteur, sur lignes qui présentent dans la largeur chacune 5 numéros.

Chaque joueur prend autant de cartons qu'il veut en payant le prix dont on est convenu pour chacun. Cet argent fait une masse qu'on appelle la poule, et qui est gagnée par celui qui parvient le premier à marquer un quine sur un de ses tableaux.

Il y a un petit sac, dans lequel sont renfermées petites boules, portant chacune l'empreinte d'un des numéros, depuis le premier jusqu'au dernier du jeu; plus une petite palette qui se pose sur la table, et sur laquelle une personne qui tire les boules du sac, les place à mesure en les nommant, et chaque joueur a le soin de les marquer avec des jetons sur son carton quand il les a; de sorte que le premier qui en a marqué cinq sur la même ligne d'un de ses cartons, gagne tout l'enjeu.

On est donc dans la plus grande attention pour écouter celui qui les tire, et qui prononce

continuellement et monotonement n°. 6, n°. 12 n°. 20 etc. Ce qui à la longue, devient très-fastidieux. Ceux qui gagnent, ont au moins l'argent qui paye à peine l'ennui qu'ils ont éprouvé ; mais rien ne dédommage ceux qui perdent.

Voila donc ce qu'a imaginé un joueur dont j'ai parlé pour égayer un peu la triste uniformité de ce jeu, lorsque son tour vient de tirer les boules du sac, parce que chacun jouit alternativement de ce privilége.

Il entame une histoire quelconque, par exemple il dira.

« L'autre jour, j'étais invité à dîner dans une maison où il se trouvait une compagnie fort aimable. Nous nous mettons à table en disposition de bien manger. Alors il tire la première boule en disant, suivant le numéro qu'elle marque, nous étions 36 personnes (vous voyez qu'il faut placer un jeton sur le n°. 36, ceux qui l'ont. Il continue son récit en tirant toujours les n.° des boules à mesure. Au premier service, après le potage, on nous apporte 1 plat. Ce n'était pas trop pour tant de personnes qui avaient bon appétit. Mais en faisant les parts petites, chacun en aura. Je compte les bouteilles de vin, et j'en vois, (en tirant la troisième

boule,) 75, ah! du moins, dis-je, si nous n'avons guere à manger, nous aurons beaucoup à boire..... Mais nous n'avions que 24 couverts, (quatrième boule) allons, tirons-les au sort, ceux qui n'en auront pas, regarderont manger les autres; en revanche, nous nous trouvâmes 48 verres, (cinquième boule), eh! bien, dis-je, le surplus est tout juste pour remplacer les couverts de ceux qui n'en ont pas : au lieu de manger ils boiront double, ainsi du reste.... » De sorte qu'en s'étudiant à faire une application baroque de chaque numéro qu'il nommait, avec un des articles concernant le dîner, il apprêta beaucoup à rire, par les oppositions ridicules qu'il faisait rencontrer entre chaque objet. Mais il y trouva encore un profit particulier, c'est que les joueurs distraits par les différentes plaisanteries que son récit burlesque occasionnait, oublaient de marquer des numéros sur leurs cartons, et que lui n'en oubliait aucun, de sorte qu'il fit le *quine* le premier, et gagna la poule. On voit par cet exposé, que l'on peut varier ce jeu à l'infini, suivant le talent ou l'enjouement de celui qui tire la boule...... On peut le faire visiter un couvent, raconter un procès, décrire une bataille; enfin mettre tous les états à contribution.

Le Jeu de l'Oie.

Cet autre jeu qui depuis long-temps ne sert de récréation qu'aux enfans, peut aussi devenir plus varié et plus intéressant.

Au lieu d'y jouer une pièce de monnaie, on y donnera des gages, lorsqu'on se trouvera arrêté *au puits*, *à la prison*, *au cabaret*, *ou au labyrinthe*; et double lorsqu'on tombera *à la mort*. Celui qui vous relevera dans ces différentes stations en donnera de même, et à la fin du jeu, les pénitences imposées pour les retirer, seront des sujets de plaisir de plus.

Le Jeu du Chaircuitier.

Celui qui prend ce nom et qui fait le jeu, dit : « j'ai tué un beau porc. Qui veut en acheter ? Est-ce vous ? » en s'adressant à un des joueurs.

Celui-ci répond « Oui. » Le chaircuitier reprend, que voulez-vous en avoir ? » On lui dit à volonté, un jambon, la tête, un pied, etc.

Mais le fin du jeu qu'il faut connaître, est que l'on doit se toucher à soi-même, la partie que l'on nomme. Sinon l'on donne un gage.

Mais par exemple, si l'on demandait du boudin, comme on ne peut pas le désigner par geste, le boucher vous distingue « par ces mots. » Le voulez-vous blanc ou noir ? « Si vous dites blanc, vous êtes obligé de toucher sur vous quelque chose de blanc. Si c'est du noir et que vous n'ayez pas de noir à pouvoir toucher, vous dites, « je ne le veux pas blanc. »

Ce jeu tout simple qu'il est, fait donner beaucoup de gages. Aussi n'est-il qu'au rang de ceux qu'on joue seulement pour diversifier et surprendre ceux qui ne le connaissent pas.

Le Jeu du Chasseur.

Il peut se jouer à douze personnes pour être complet ; mais à moins, en supprimant des noms du jeu. Chacun se choisit un titre dans les 12. Il y a un qui prend celui de *plomb*, un autre de *poudre*, de *fusil*, de *pierre*, de *carnacière*, de *lièvre*, de *lapin*, de *sanglier*, de *renard*; un autre d'*oiseau*, en général un de *la vigne*, et le dernier du *sentier*. Les joueurs qui portent au hazard ces douze noms, ont chacun leur cri qu'ils doivent répondre quand ils s'entendent nommer par le chasseur qui conduit le jeu.

Quand il prononce :

Plomb, *Pierre*, *Poudre*, *Fusil*, *Carnacière*,	Chacun des cinq doit répondre : le voilà, ou la voilà.

Quand il nomme :

Lièvre,	*J'ai couru.*
Lapin,	*Je me suis terré.*
Sanglier,	*J'ai grogné.*
Renard,	*J'ai sauté.*
ou un *oiseau* quelconque, perdrix, caille, grive ou bécasse, etc.	*J'ai volé.*

Ils doivent répondre comme il est marqué à leur nom.

Quand il prononce *la Vigne*, elle répond, *j'ai pleuré.*

Le Sentier, il répond ; *très-étroit.*

Quand il dit le mot *Chasse* ; tous les joueurs doivent faire chacun leur cri.

Quand il nomme *Gibier* simplement, les animaux seuls au nombre de cinq, doivent répondre par le leur.

Quand il dit le mot *Munitions*; *le fusil*, *la poudre*, *le plomb*, *la pierre et la carnacière* doivent faire entendre le leur, qui est, *en voilà*.

Lorsque l'on manque à ces conditions, on donne des gages.

Pour en donner une idée, voici un exemple.

Le chasseur commence: il fait beau, je voudrais aller à la *chasse*.

Tous doivent faire leurs cris (convenus.) mais je n'ai pas de munitions.

Les cinq répondent : *en voilà*. Mon *fusil* n'est pas en état. *Le fusil* seul, *le voilà*; il n'y a pas *de pierre* : la voilà.

Ainsi de suite, à chaque article de munition qu'il veut nommer. Puis il continue.

Oh ! oh ! j'aperçois un lièvre !

Le lièvre. *J'ai couru*.

Le chasseur. En avançant, j'ai fait partir une *perdrix*. Réponse : *j'ai volé*.

Notez que celui ou celle qui s'appelle oiseau doit répondre à tous les noms d'oiseaux ; ce qui les met dans le cas de donner plus de gages.

Le chasseur. N'ayant pu la tirer, j'ai vu passer un *renard*.

Le renard. *J'ai sauté* : de là j'ai aperçu un fourré où j'ai soupçonné un *sanglier*.

Le sanglier. *J'ai grogné* : l'ayant encore manqué, j'ai dit, je crois que je ne ferai pas une *bonne chasse*.

Tous font leurs cris, cependant, en repassant par un *sentier*....

Le sentier. Très-étroit; je suis venu le long d'une *vigne*.

La vigne. *J'ai pleuré* : où j'ai vu une grive.

L'oiseau. *J'ai volé* une caille.

L'oiseau. *J'ai volé*, mais mon *fusil* a ratté.

Le fusil. *Le voilà*, *etc*.....

Le chasseur. Cela m'a piqué, et j'ai renoncé à *la chasse*.

Tous les joueurs font leurs cris, etc.

En voilà assez pour faire connaître la marche de ce jeu, que l'on peut varier et presser de manière à embrouiller les joueurs et à leur faire donner beaucoup de gages.

Le rôle le plus difficile, et qui exige le plus d'attention, est celui de l'oiseau, parce qu'il a à répondre à plusieurs noms d'espèces différentes, ce qui le met souvent dans le cas de se laisser prendre en faute. Avec quelques tours

de ce jeu seul, j'ai vu qu'on pouvait avoir assez de gages à retirer pour occuper une soirée toute entière.

La Confession par un Dé.

Jusqu'ici les jeux de dés n'avaient présenté d'autre intérêt que celui d'y perdre ou d'y gagner de l'argent. Mais en voici un nouveau qui sans remplir ni vider la bourse des joueurs, par conséquent sans risquer de leur laisser des regrets, ne leur offre que de l'amusement.

On y joue autant que l'on est de personnes, le nombre n'étant pas fixé. Celui qui fait le rôle d'accusateur commence le jeu; donne une carte à chacun, et en garde une pour lui, sur laquelle il écrit d'avance ce que l'on convient de nommer un péché, ou un acte défendu. Ensuite, s'adressant à celui ou celle qui se trouve le plus près de lui à sa droite, il lui dit : *Vous êtes accusé, défendez-vous.* Il le fait lever, et il lui donne un dé, en lui disant de le rouler sur une table qui est au milieu.

Le dé amène un numéro quelconque ; et autant qu'il porte de points, autant la personne qui l'a jeté doit déclarer de choses qu'elle a

faites dans la journée, à sa volonté, bien entendu.

Par exemple, si elle a amené un six, elle déclarera six articles différens de sa conduite, comme :

J'ai été au spectacle ;
Je me suis promenée aux Tuilleries ;
J'ai déjeûné à la campagne ;
J'ai dormi jusqu'à midi ;
J'ai mangé des huîtres ;
J'ai monté à cheval, etc, etc.

et elle écrit tous ces articles sur sa carte qu'elle donne à lire à l'accusateur.

Si le péché, indiqué sur sa carte, ne se trouve pas dans le nombre de ce que la première personne a avoué, il lui dit : « Vous êtes » innocentée, reprenez votre place, » et il lit tout haut sa confession. Alors il s'adresse au second, à qui il dit de même, en lui donnant le dé : *Vous êtes inculpé, défendez-vous.*

Celui-ci roule le dé et amène tel autre nombre, et doit de même déclarer autant de choses que son dé porte de points. Tant que l'article énoncé sur la carte de l'accusateur ne se trouve pas dans les réponses des joueurs interpellés, on continue à les interroger les uns après les autres ;

et la lecture de leurs différentes déclarations donne à rire ; mais augmente aussi la difficulté pour les derniers, parce que, comme il est défendu de s'accuser d'un des articles qui a déjà été déclaré par un autre, on ne peut plus guère s'empêcher de nommer le point critique où l'on est attendu, et l'on donne un gage.

Celui ou celle qui a payé prend alors le rôle d'accusateur, écrit sur une carte nouvelle le péché qu'il lui plaît de punir, et recueille de même les confessions dont elle fait lecture à son tour. A cette seconde reprise, l'embarras devient plus grand et les gages plus fréquens, parce que comme on tient toujours la note de toutes les réponses déjà faites, il y en a qui se répètent ; et il faut, outre l'attention et la mémoire, de l'esprit et de l'imagination pour trouver de nouvelles réponses, et éviter de dire ce que l'accusateur a préparé de plus naturel, pour attirer dans le piége.

Le Volant d'Amour.

Celui-ci est assez amusant, et exerce beaucoup la mémoire et l'imagination des joueurs, surtout lorsqu'on est beaucoup. Supposons 12

personnes, 6 cavaliers et 6 dames ou demoiselles.

Chacun prend un nom connu d'amant ou d'amante.

Soit pour les 6 cavaliers.	et pour les 6 dames.
TYRCIS.	GLICÊRE.
CÉLADON.	AMYNTE.
PARIS.	ANNETTE.
SILVANDRE.	CLOÉ.
PHILÉMON.	PHYLIS.
CORIDON.	LESBIE.

Alors l'ordonnateur du jeu dit : Mesdames, voulez-vous jouer au volant d'amour ?

Une dame répond : sans doute ; mais comment jouer an volant sans raquette ?

L'ordonnateur. La langue nous en servira. Une dame dira : J'envoie mon volant d'amour à celui des six amans que voilà, qu'elle voudra indiquer (ct qui sont placés en ligne en face des six amantes, debout ou assis, comme l'on veut) ; elle y ajoutera un petit cadeau, ou une faveur, par exemple, avec un baiser, avec un sourire, etc.

L'amant nommé devra dire d'abord : *bien obligé* ; comme les amantes, *grand merci*,

Ensuite : *Moi, je fais passer le volant d'amour* (à telle amante qu'il voudra nommer) *avec telle chose* ; de même à sa fantaisie, et ainsi de suite. Celui ou celle qui a reçu le volant, le renvoie à un ou une autre, avec les mêmes cérémonies.

Pour rendre cette explication plus sensible, je vais exposer ici quelques phrases du dialogue que le jeu peut amener.

L'ordonnateur, qui fait toujours un personnage à part, et qui juge des fautes, commence en disant à une des dames ou demoiselles : belle dame, *belle Lesbie*, je vous remets le volant d'amour, disposez-en.

Grand merci. (1)

Lesbie. Je l'envoie à *Tyrcis*, avec *un doux regard.*

Tyrcis se levant. *Bien obligé :* moi, je le fais passer à *Glicère*, avec *un soupir.*

Glicère se levant. *Grand merci.* (Tyrcis se rassied ; mais pas avant le remercîment, sans quoi il donnerait un gage, de même que celui ou celle qui aurait oublié le mot de politesse) ;

---

(1) Si l'amante dit *bien obligée*, elle donne un gage ; de même que l'amant qui dit *grand merci.*

et Glicère continue : moi, je le renvoie à *Céladon*, avec un *sourire*.

Céladon se levant. *Bien obligé* : je le porte à *Aminte*, avec un *ruban*.

Aminte se levant. *Grand merci* : Je le pousse à *Pâris*, avec un *souvenir*.

Pâris se levant. *Bien obligé* : Je l'envoie à *Anette*, avec une *ceinture*.

Annette se levant. *Grand merci* : Je le reporte à *Sylvandre*, avec un *flageolet*.

Sylvandre se levant. *Bien obligé* : Je le jette à *Cloé*, avec un *bouquet*.

Cloé se levant. *Grand merci* : Je le repasse à *Philémon*, avec une *houlette*, etc. jusqu'à la fin.

Lorsque toute la tournée est finie, et que tous les amans et amantes ont été nommés, le dernier renvoie le volant à l'ordonnateur, en lui disant : Je vous remets *le Volant d'Amour*, avec *reconnaissance*, *remercîment*, *satisfaction*, *désespoir*, *chagrin* ou *plaisir*, comme il veut dire.

Mais alors, il y a encore un *revenez-y*. C'est que l'ordonnateur qui n'a autre chose à faire pendant le jeu, que de le suivre et d'observer les fautes qu'on y peut faire, a fait donner des

gages, premièrement à tous ceux ou celles qui ont d'abord manqué à la politesse convenue, en s'asseyant plutôt qu'il ne fallait, ou en oubliant de la dire; secondement à ceux qui ont dit *grand merci* pour *bien obligé*; et à celles qui de même ont répondu *bien obligé* pour *grand merci*.

De plus, il avait écrit d'avance sur sa carte, autant de mots de cadeaux ou de faveurs qu'il y a de joueurs; comme *bouquets*, *rubans*, *baisers* etc. de ceux enfin qu'il a supposé qu'on employerait de préférence; et tous ceux ou celles qui se trouvent avoir dit un de ceux qu'il a désignés, doivent aussi donner un gage. Il les en prévient même au commencement du jeu, en disant. Tendres amans, fidèles amantes, l'amour a déjà fait un don à chacun de vous. Gardez-vous donc de vouloir offrir le même, sans quoi vous serez à l'amende.

Cette difficulté contribue à rendre le jeu beaucoup plus piquant; parce que dans la crainte de se rencontrer à nommer un des présens de l'amour, on en imagine de très-burlesques, ce qui rend ces présens des amans ou amantes fort risibles. Cependant ils n'évitent pas toujours de donner des gages, parce que l'ordonnateur qui

prévoit cette malice des joueurs, a aussi celle de préparer ses mots d'attrape en conséquence; et l'on se trouve à les nommer en croyant s'en éloigner beaucoup.

Quand le premier tour est fini, Si l'on veut continuer le jeu, on brouille les noms et l'on tire au sort entre les six hommes un autre ordonnateur qui remplit ensuite les mêmes fonctions, et l'ancien reprend la place du nouveau, et son nom d'amant.

La Métamorphose d'une nouvelle manière.

Ce jeu que l'on a déjà annoncé d'une façon, en a encore une autre d'être joué plus piquante que la première. Il faut, s'il est possible, être autant d'hommes que de femmes. Ce qui est aisé, parce que l'on choisit dans la société ceux qui veulent en être, couple par couple, comme on le fait pour les amusemens de la danse où chaque cavalier prend sa dame. Les autres qui ne peuvent pas se doubler restent témoins et juges du jeu.

Chaque couple étant formé :

La première dame dit : nous avons la permis-

sion de nous métamorphoser en idée, en une espèce d'animal à notre choix. Profitons-en donc pour nous amuser.... Alors s'adressant au cavalier son parténaire, elle lui demande : gentil cavalier, en quoi voudriez-vous être changé ?

Le premier cavalier répond à sa volonté, en un *animal* quelconque.

La dame lui demande *pourquoi* ?

Le cavalier dit son motif.

La dame lui fait une objection sur le danger qu'il courra dans cette nature.

Le cavalier réplique par la raison qui le détermine à le braver. Mais il faut que les demandes, les réponses et les objections ainsi que les réfutations ou répliques, soient justes et analogues au genre et au caractère de l'animal que le sujet métamorphosé a choisi ; sans quoi l'on donne un gage à chaque fausse application.

Quelques Questions et Réponses pour servir d'exemples.

La première dame demande à son cavalier : *en quel animal voulez-vous être changé?*

Le cavalier répond : *en cerf*, comme *Actéon*.

Notez que ce jeu vous donne la facilité de

mettre à contribution l'histoire, la fable, la mythologie, et par conséquent il en devient plus varié et plus profitable, car il est toujours utile de s'instruire en s'amusant. C'est même l'objet que l'on doit avoir en vue dans tous les exercices ou passe-temps qui paraissent d'abord les plus futiles; mais dont avec du discernement on peut tirer un parti avantageux.

La dame lui répond d'abord simplement pourquoi?

Le cavalier: c'est qu'auparavant, j'aurais eu le plaisir, comme ce chasseur, de voir ma *Diane* nue dans le bain.

Mais, lui réplique la dame, si elle connaît la fable, vous seriez après dévoré par les chiens.

Le cavalier: les rigueurs de mon inhumaine me causeront une mort plus douloureuse.

La dame: soyez *donc cerf*, et bien vous fasse!

La deuxième dame au deuxième cavalier: *gentil cavalier*, en quoi voudriez-vous être changé?

Le deuxième cavalier: en *lion*.

La deuxième dame: *pourquoi*?.....

Notez que c'est le mot obligé et qu'on donne un gage si on l'oublie ou si on le change.)

Le deuxième cavalier : parce que j'étranglerais tous mes rivaux.

La deuxième dame : mais vous seriez tué par des chasseurs, ou pris dans des filets.

Le deuxième cavalier : hélas ! mon insensible me retient dans des chaînes bien plus fortes.

La deuxième dame : *soyez donc lion*, puisque vous le voulez.

Une troisième dame à son cavalier : gentil cavalier, en quoi voulez-vous être métamorphosé ?

Le troisième cavalier : en *puce*.

La troisième dame : *pourquoi* ?

Le troisième cavalier : parce que j'aurais le plaisir de parcourir tous les appas de ma belle.

La troisième dame : mais elle vous écraserait.

Le troisième cavalier : n'importe, il me serait doux de mourir sur son sein, ou dans ses belles mains.

La troisième dame : *soyez donc puce*.

La quatrième dame à son cavalier : et vous gentil cavalier, quel animal voudriez-vous être ?

Le quatrième cavalier : le *serin* de celle que j'aime.

La quatrième dame : pourquoi ?

Le quatrième cavalier : parce qu'elle me di-

rait, baisez, petit fils !... petit mignon !... et je la baiserais avec transport.

La quatrième dame : mais un chat vous mangerait.

Le quatrième cavalier : eh bien ! ma maîtresse me pleurerait, et ma vie serait trop payée.

La quatrième dame : voilà un sentiment bien tendre, *soyez donc serin.*

La cinquième dame à son cavalier : et vous, gentil cavalier, en quoi voulez-vous être changé ?

Le cinquième cavalier : en *petit chien.*

La cinquième dame : pourquoi ?

Le cinquième cavalier : pour avoir le bonheur d'être porté sur les genoux de mon adorable, pour être à même de mordre les indiscrets, les téméraires qui l'approcheraient de trop près.

La cinquième dame : mais vous seriez battu, vous recevriez de mauvais traitemens des domestiques et des étrangers.

Le cinquième cavalier : n'importe, je veillerais à sa sûreté, et je la verrais plus sensible à ma fidélité comme *animal*, qu'elle ne l'est à présent que je suis homme.

La cinquième dame : c'est très-délicat de votre part : *soyez donc chien.*

Ainsi du reste, tant qu'il y a des dames pour questionner les cavaliers.

Alors, la première dame recommence à demander au premier cavalier, si, suivant votre desir, vous étiez *cerf*, que donneriez-vous à votre dame ?

Le premier cavalier : je lui donnerais mon bois tous les ans.

(Notez qu'il faut encore des réponses analogues à ses moyens d'animal.)

La deuxième dame au deuxième cavalier : si vous étiez *lion*, que donneriez-vous à votre maîtresse ?

Le deuxième cavalier : je la nourrirais de ma chasse.

La troisième dame au troisième cavalier : si vous étiez *puce*, que pourriez-vous offrir à la vôtre ?

Le troisième cavalier : le sang de ses rivales que j'aurais sucé pour la venger d'elles.

La quatrième dame au quatrième cavalier : et vous, *gentil serin*, que lui donneriez-vous ?

Le quatrième cavalier : je lui chanterais les airs les plus agréables que je pourrais apprendre.

La cinquième dame au cinquième cavalier : et vous, *chien fidèle*, que feriez-vous ?

Le cinquième cavalier : oh ! je la carresserais sans cesse etc. etc.

Après cela, vient le tour des dames à être questionnées par les cavaliers, et à se métarmophoser. Les hommes ont fait des compliments, les dames au contraire, doivent montrer de la méfiance et de l'éloignement.

La première, je suppose, à qui l'on demande, *que voudriez-vous être?* répondra.

Je voudais être *tourterelle.*

Le cavalier: pourquoi?

La dame: parce que mon *tourtereau* me serait plus fidèle qu'un amant.

Le cavalier: mais il mourrait et vous laisserait veuve et désolée.

La dame: non pas pour long-temps: je mourrais avec lui.

Le cavalier: et que lui donneriez-vous pour récompense de son amour?

La dame: ma tendresse et ma constance.

Chaque dame passe ainsi à son tour, et est interrogée par un cavalier. Quand le jeu est fini, on tire les gages et l'on commande les pénitences. On peut rendre ce jeu très-agréable par les idées délicates, les raisons plaisantes, intéressantes ou critiques qu'on est libre d'alléguer; car on en peut donner ou d'amour, ou de dépit, ou de satire tant sur l'homme que sur la

femme, pour égayer le jeu et faire des oppositions.

Par exemple, un homme peut dire, je veux être changé en *vautour*.

Demand. *pourquoi*, Réponse. pour déchirer le cœur de la perfide qui a dédaigné ou trahi le mien.

Mais tôt ou tard, un coup de fusil vous atteindrait et vous punirait.

Eh bien, je mourrais après m'être vengé.

Une femme dira : je voudrais être *chouette*.

Demande : pourquoi ? Réponse : pour venir toutes les nuits effrayer mon parjure amant par mes cris sinistres. — Mais votre vie serait bien triste étant obligée de vous cacher, tout le jour.

Réponse : cela m'épargnerait la douleur d'être témoin de sa trahison, et je n'aurais que le plaisir de l'en punir.

On voit que tel nom d'animal que le questionné prenne, il doit en donner une raison valable, et dire ensuite l'emploi qu'il ferait des qualités de cet animal ; et que le questionneur doit faire une objection juste sur le danger que l'autre peut courir dans cette transformation.

Le Jeu du Cordonnier.

Ce jeu est dans le genre de l'histoire, mais n'est pas susceptible de développemens si étendus et si variés, parce qu'il ne doit pas sortir de la portée, ou des bornes du métier, suivant un ancien proverbe latin qui a, dit-on, été mis en vogue par un fameux peintre grec.

En voici la petite anecdote.

Apelles, le plus célèbre peintre de l'antiquité, avait la coutume, lorsqu'il avait achevé un de ses tableaux, de l'exposer en public à la vue de tous les passans, qui s'arrêtant à le considérer, en disaient librement leurs opinions. Le peintre, modeste, ce qui est une belle qualité dans un grand artiste, mais qu'ils ne possèdent pas toujours, était caché derrière une toile et entendait les critiques qu'on pouvait faire de son ouvrage. Quand il les trouvait justes, il le réformait en conséquence.

Un jour qu'il avait exposé le portrait en pied d'un héros, tout le monde admirait la perfection de ce chef-d'œuvre de son talent. Cependant un cordonnier qui vint à passer par là, s'étant arrêté comme les autres, trouva quelque chose à blâmer dans la chaussure.

Le peintre sentit que cet homme avait raison, d'autant plus qu'il parlait sur un fait de sa compétence. Ayant donc retiré son tableau le soir, il corrigea le défaut que le cordonnier avait indiqué, et le lendemain remit le portrait à la même place que la veille.

Le cordonnier en y repassant, s'appercut que le peintre avait profité de sa critique et fait le changement qu'il avait dit nécessaire. Tout fier de voir qu'un artiste aussi illustre avait fait usage de sa remarque sur ce petit article, il s'imagina pouvoir lui donner des conseils sur d'autres plus importans. Il se mit à babiller imprudemment et à blâmer d'autres parties de la peinture sur lesquelles il n'entendait rien. Alors *Apelles* sortant de dessous la toile, l'arrêta, en lui disant : *Ne sutor ultrà crepidam.*

En français, *un cordonnier ne doit parler que de chaussure.* Ce qui veut dire en général, *que l'on ne doit raisonner que de ce que l'on connaît bien.*

Pour en revenir à notre jeu, voilà comme il se joue. On se choisit à chacun, un nom analogue au métier *de cordonnier*, suivant ce que l'on est de joueurs.

Nota. Que chacun doit répondre, quand il entend son nom; et quand on nomme *la boutique*, chacun doit se lever, en disant : *Eh bien, partons tous !*

L'un se nomme le Maître;
Les autres, Filgros, qui est le garçon;

Le Tranchet.	Le Voisin.
L'Alêne.	La Halle.
La Manique.	L'Argent.
Le Tirrepied.	La Semelle.
Le Soulier.	L'Empeigne.
La Botte.	Le Quartier.
Le Cuir.	Le Talon, etc.
	La Boutique.

Le voisin commence le jeu, en disant : je viens voir si mes *souliers* sont faits.

Celui qui a le nom *soulier*, répond de suite, comme il veut, mais, supposons, demandez à *filgros*.

Filgros : c'est au *maître* qu'il faut demander ça.

Le maître : dame, ils le seraient, mais je n'ai pas de *cuir*.

Le cuir : il y en a à *la halle*.

La halle : oui, il ne faut que de *l'argent*.

L'argent : c'est vrai, en avez-vous, *maître* ?

Le maître : pas pour le moment, si vous vouliez m'en avancer, *voisin* ?...

Le voisin : moi ! je ne suis pas assez content de vous pour ça. Vous me servez trop mal. La dernière paire que vous m'avez faite n'a déja plus de *semelles*, ni d'*empeignes*.

L'empeigne et la semelle : parce que le *cuir* n'était pas bon.

Le cuir : si fait, il était bon. Mais c'est qu'on y a donné des coups de *tranchet* de travers.

Le tranchet : pas du tout, c'est que le *filgros* n'a pas tenu.

Filgros : parce que mon *aléne* fait les trous trop larges.

L'alêne : dans tout ça, faut vous en prendre au *maître*.

Le maître : oh ! si j'entends comme ça toujours des plaintes, je fermerai bientôt la *boutique*. Tous se lèvent en disant, *eh bien ! partons tous*.

Alors le maître, s'il veut continuer, doit dire. Vous voyez l'embarras où vous me mettez, *mon cher voisin*.

Le voisin : ça ne me regarde pas, prenez-vous

en à votre *cuir* et à votre *filgros.* Il nomme ceux qu'il veut, et ceux-là doivent se rasseoir aussitôt en répondant. Tous les autres resteront debout tant qu'on ne les nommera pas. Ce qui devient quelque fois piquant pour eux, quand on veut avoir la malice de les faire rester long-temps sans les nommer.

Le cuir et filgros, en se rasseyant : je n'ai pas de tort, c'est l'*argent* qui manque.

L'argent : dame, voyez, *maître.*

Le maître dit alors ce qu'il veut. Il fait asseoir les autres en les nommant ; et ceux là en se rasseyant font relever à leur tour ceux qui sont assis, ou rasseoir ceux qui sont debout en les nommant aussi ; et le jeu contiue de même jusqu'à ce qu'ils soient tous debout ou assis. Alors, le maître pour finir, dit : *Je ferme la boutique*; et l'on tire les gages qu'ont donnés tous ceux qui n'ont pas répondu à temps, ou qui se sont levés ou assis mal-à-propos.

Le Jeu de la Scie, ou *le Scieur de Bois.*

Celui-ci n'est ni difficile, ni compliqué.

On prend d'abord chacun un nom, et l'on convient d'un cri pour chaque.

Celui qui mene le jeu, se nomme *le scieur.*

Les autres : le Monteur ; son cri est : *à moi mon bâton !*

la Scie, *csie csie, csie csie.*

les Crochets, *cric croc, cric croc.*

le Pliant, *mettez dessus.*

la Bûche, *ahi ! ahi ! ahi ! ahi !*

l'Escalier, *levez le pied.*

le Rogome, *glou, glou, glou.*

le Bout de Chandelle, *je fonds, je fonds.*

et l'Ouvrage, *pour mot de ralliement.*

On en met plus, si l'on est assez de monde, en convenant d'un cri pour chacun des noms qu'on ajoute.

Quand le scieur prononce un de ces différens noms, celui qui le porte, doit répondre par son cri sous peine d'un gage ; et lorsqu'il fait semblant de scier en imitant le bruit de la scie, même sans nommer personne, tous doivent se lever en imitant le même bruit.

Quand on y manque, on donne un gage.

Exemple.

Le scieur : (qui est toujours debout, seul.)

(les autres assis.) Dis - moi, eh ! *monteur.*

Le monteur : *à moi mon bâton.*

Le scieur, as-tu bu ce matin le *rogome*?

Le rogome : *glou, glou, glou.*

Le scieur : bon ; en ce cas, donne - moi mon *pliant.*

Le pliant : *mettez dessus.*

Le scieur : *ma scie.*

La scie : *csie csie, csie csie.*

Le scieur : voyons *une bûche.*

La bûche : *ahi, ahi, ahi,*

Le scieur : toi, prens *tes crochets.*

Le crochet : *cric croc, cric croc.*

Le scieur : à présent, *mettons-nous à l'ouvrage.*

A ce mot d'*ouvrage*, tous les joueurs doivent faire chacun leur différent cri.

Le scieur : faisant semblant de scier, *csie csie, csie csie.*

Tous les joueurs se levent, et imitent aussi le mouvement du scieur et le bruit de la scie *Csie csie, csie csie.*

Le scieur : tiens, *monteur*, vlà de quoi faire une charge.

Le monteur : *à moi mon bâton.*

Le scieur : mets-la sur tes crochets....

Le crochet : *cric croc*, *cric croc*....

Le scieur : et monte-la, mais prends garde à l'*escalier*, car il est mauvais.

L'escalier : *haut le pied* !

Le scieur : mais les *bûches* sont dures.

La bûche : *ahi* ! *ahi* ! *ahi* !

Le scieur : et *ma scie* ne va plus....

La scie : *csie scie*, *csie csie*.

Le scieur, voyons : un bout de *chandelle*.

La chandelle : *je fonds*, *je fonds*.

Le scieur : ah ! vlà que ça va mieux, *csie csie*, *csie csie*.

Tous se relevant : *csie csie*, *csie csie*, etc. etc. etc.

On prolonge le jeu de cette manière, tant qu'on veut, et jusqu'à ce qn'il y ait assez de gages de donnés, ou qu'on veuille passer à un autre.

Ceci suffit pour donner une idée de la façon de le jouer. Le reste dépend de celui qui fait le *role du scieur*.

CHAPITRE III.

DES JEUX EN DIALOGUE.

Esope, ou *le Procès des Animaux.*

CELUI qui sait le mieux le jeu, se charge de le conduire pour l'apprendre aux autres, et il prend le nom d'*Esope* pour les interroger et les juger. Les autres joueurs prennent, les hommes, des noms comme, *loup*, *renard*, *épervier*, *brochet*, etc.

Les femmes, ceux de *chouette*, *souris*, *chèvre*, *fouine*, etc.

Esope les interroge les uns après les autres.

Exemple.

Esope avant de s'adresser à l'un d'eux, en le nommant, leur dit à tous.

« Animaux, comme c'est moi qui vous ai donné le privilege de pouvoir parler, je suis envoyé par *Jupiter* pour juger votre conduite. En conséquence, je vais vous interroger et vous me répondrez avec vérité. Animaux carnaciers,

il vous a été permis de vous nourrir de chair ; mais seulement pour satisfaire vos besoins, et l'on vous a défendu la voracité. Vous autres à qui l'on a permis l'usage des herbes, des légumes et même des fruits, on vous a imposé aussi des règles de modération ; en général il nous a été à tous défendu de manger des os. Voyons donc si vous n'avez pas enfreint la défense.

Loup, répondez-moi.

Celui qui a nom *loup* se lève et s'avance.

Esope. Avouez franchement ce que vous avez mangé. Le déguisement serait inutile. *Jupiter* le sait d'avance et me l'a appris.

Le loup : dame, j'ai mangé des *brebis*.

Esope : passe, après ?

Le loup : j'ai mangé des *ânes*.

Esope : passe, après ?

Le loup : j'ai mangé des ânesses.

Esope : ça vous est encore permis, après ?

Le loup : et j'ai mangé les *ânons* quand je les ai trouvés.

Esope : oh ! ceux-là vous sont défendus, payez pour les *ânons*, un gage.

Le loup : comment ! j'ai pu manger le père et la mère et l'on me fait un crime de manger l'en-

fant qui me tentait bien davantage puisqu'il était plus tendre?

Esope : la loi de *Jupiter* est telle, payez et continuez vos aveux, vous avez encore mangé autre chose? dites-le.

Le loup : eh bien, j'ai mangé des *chevaux* quand j'ai pu.

Esope : on vous passe les *chevaux*, après ?

Le loup : des *jumens*.

Il n'y a encore rien à dire, après ?

Le loup, et des *poulains*.

Esope : eh! des *poulains*, que *Jupiter* se réserve pour perpétuer la race, payez pour les *poulains*.

Le loup (donnant un gage): il fallait donc nous en prévenir.

Esope : vous le saurez à présent, ensuite, qu'avez-vous mangé ?

Le loup : oh! mais, je n'ose plus vous le dire. J'ai accusé d'avoir mangé des *brebis*, que vous m'avez passé, et si je dis que j'ai mangé des *agneaux*, vous allez me condamner encore.

Esope : Non, on vous abandonne aussi les *agneaux*.

Le loup : oh bien tant mieux! c'est bien plus plus apétissant, et désormais je ne les épargne-

rai pas.... après ça je ne risque rien de vous avouer que j'ai aussi mangé les *moutons*.

Esope : comment les *moutons* ! oh ! vous payerez double gage pour les *moutons*.

Le loup : Ah ! double carnage ! il n'y a pas de justice à ça. Quelle différence *Jupiter* met-il donc entre un *mouton*, une *brebis* et un *agneau*. C'est toujours la même famille, peut-être bien ?

Esope : oh ! il y en a une grande que je vous expliquerai tout à l'heure. Donnez deux gages, et retournez dans votre bois. En voilà assez pour vous.

Le loup va se rasseoir.

Esope continue : à présent, vous, *chouette*, qu'avez-vous fait ? (Parce qu'il doit entremêler ses interrogations d'homme à femme.)

La chouette se lève et répond : vous savez, seigneur *Esope*, que je dors le jour. La nuit, quand je pouvais surprendre quelque jeune *Lapereau* au gîte, j'en faisais ma pâture.

Esope : il n'y a pas de mal, après ?

La chouette : quand je ne trouvais pas de grosses pièces délicates, je me contentais de plus communes. J'ai mangé des *rats*.

Esope : vous avez bien fait, après ?

La chouette : j'ai mangé des *souris*.

Esope : les *souris* vous sont défendues, payez pour les *souris* etc. etc. L'interrogation continue dans le même genre, jusqu'à ce qu'*Esope* lui dise en voilà assez pour vous, retournez dans le creux de votre vieil arbre.

Avancez, *renard* : de quoi avez-vous vécu ?

Le renard. Quand je pouvais m'introduire dans une basse-cour, je mangeais des *dindes*.

Esope. C'est bien : après ?

Le renard. Des *canards* et des *cannes*.

Esope. A vous permis encore : ensuite ?

Le renard. Des *poules*, des *poulets*.

Esope. Ah ! payez deux gages pour les *poules* et les *poulets*.

Le renard. Mais une *poule* et un *poulet* ne valent pas les *dindons* et les *dindonneaux* que vous dites qui me sont permis.

Esope. Oh ! je n'ai pas dit cela : on vous a passé les *dindes* ; mais vous payerez encore deux gages pour les *dindons* et les *dindonneaux*, etc.

A votre tour, madame la *fouine*, accusez-vous.

La fouine. J'ai mangé des *pigeons*.

Vîte, un gage pour les *pigeons* : après?

La fouine. J'ai mangé des *œufs*.

Esope. Payez pour les *œufs*, etc., etc. Il la renvoie quand il veut.

A nous deux, compère *brochet*.

Le brochet. Dame, moi, dans les étangs ou dans les rivières, je faisais bonne chère quand j'attrapais une *carpe*.

Esope. Vous faisiez bien : après?

Le brochet. Une *tanche*.

Esope. C'était encore bien : ensuite?

Le brochet. Quelquefois un *barbau*.

Esope. C'était un bon repas pour vous.

Le brochet. Oui, mais j'aimais mieux les *barbillons*.

Esope. Vous aviez tort, vous payerez pour les *barbillons* : après?

Le brochet. Quelquefois j'étais forcé de me contenter d'une *ablette*, d'un *éperlan* ou d'un *gougeon*.

Esope. On vous passe l'*ablette* et l'*éperlan*; mais vous donnerez deux gages pour le *gougeon*. Voyons, madame la *chèvre*, qu'avez-vous à dire?

La chèvre se lève et dit : moi! oh! je ne peux pas avoir fait de mal. J'ai brouté les

herbes dans les prés ; dans les fermes, j'ai rongé des *feuilles de vigne*, des *navets*, des *pannets*, des *salades*, enfin ce que je trouvais en légumes.

Esope. Entendons-nous ; il faut expliquer ces différens légumes que vous attrapiez : avez-vous mangé des *choux*, par exemple ?

La chèvre. Oh oui, quand je pouvais.

Esope. Payez donc pour les *choux* : après ?

La chèvre. Des *poreaux*, des *carottes*.

Esope. Payez encore deux gages pour les *poreaux* et les *carottes*, etc. (Quand il l'a renvoyée, il attaque l'*épervier*.) Seigneur *épervier*, à vous la botte : qu'avez-vous fait ?

L'épervier. J'ai mangé des *perdrix*, des *faisans*.

Esope. Passe : après ?

L'épervier. Des *perdreaux*, des *cailles*.

Esope. Tout cela vous est permis : après ?

L'épervier. Quand je n'en trouvais pas, je me rabattais sur de plus petites proies. Je mangeais des *grives*, des *merles*, des *fauvettes*, même des *pies* et des *geais*.

Esope. Il n'y a pas encore de mal. Poursuivez.

L'épervier. Quelquefois j'étais trop heureux

de manger un *moineau* ou une *grenouille.*

Esope. Ah ! payez pour le *moineau* et la *grenouille.*

L'Epervier. Comment ! les meilleurs morceaux me sont permis, et je dois payer pour les plus mauvais ! ca n'a pas de raison.

Esope. Payez toujours, et je vous dirai la raison quand j'aurai fini ma revue. A vous, mademoiselle la *souris.*

La souris se levant. Seigneur Esope, j'ai mangé de la *paille* dans les greniers ; du *lard,* de la *chandelle*, du *pain*. . . . .

Esope. Mangez-en toujours, on ne vous le défend pas : après ?

La souris. J'ai mangé de l'*orge*, de l'*avoine* et du *son.*

Esope. Payez pour les trois : après ?

La souris. Eh bien, de la *farine.*

Esope. Passe pour ça : ensuite ?

La souris. Eh bien, du *blé*, du *froment...*

Esope. Je vous arrête là. Le *blé*, on vous l'accorde ; mais vous payerez pour le *froment* un gage.

La souris. Mais je n'y comprends rien, moi, et votre justice de Jupiter est injuste. Est-ce que le *blé* qu'il me permet, et le *froment* qu'il

me défend, ne sont pas la même chose? c'est une mauvaise chicane.

Esope. Oh! il y a une grande différence, et l'on voit bien que vous ne connaissez, ni les uns ni les autres, les subterfuges et les détours de la procédure; mais je vais vous dire le *fin mot*, et vous faire convenir que vous êtes condamnés justement.

Alors, comme tous les animaux joueurs ont été interrogés, il explique le fond du jeu, qui est que tous les noms d'animaux, d'herbes, de fruits ou de légumes et comestibles que les comparaissans ont pu manger, sont permis tant qu'il n'y a pas dedans un *o*; qu'en conséquence on ne paie de gage ni pour *dinde*, ni pour *rat*, pour *navet*, pour *carpe*, etc., où il n'y en a pas. Mais qu'on en donne pour *poule*, pour *souris*, pour *choux* et pour *gougeon*, où il y en a, etc.

On voit donc que tout le mystère de ce jeu est de ne prononcer que des mots où il n'y ait pas d'*o*. Un tour suffit, parce qu'après cette explication, personne ne s'y laisserait plus attraper. Mais ce premier tour seul aura fait donner bien des gages par tous ceux qui ne sont pas au fait de la condition exigée.

Les Métiers, par Histoires.

Nous appelons ainsi ce jeu, pour le distinguer d'un autre du même nom, plus anciennement connu, qui se joue à la muette, seulement par geste, et où il n'y a qu'une personne qui parle : à celui-ci, chacun des joueurs interpellés doit raconter l'histoire de sa journée ou de la veille, courte ou longue, comme il veut, ou comme il peut ; cependant en n'employant toujours que des termes relatifs à son métier, et ne parlant que de ce qui le concerne, sans quoi il donne des gages pour chaque contravention ou détail étranger à son affaire.

Voici la manière de le jouer, et un exemple de ce que chacun peut dire quand c'est son tour à parler, d'après l'appel qu'on lui fait. Celui ou celle qui raconte peut aussi nommer dans son récit un ou une d'un autre métier, et la personne ainsi nommée doit répondre aussitôt par un mot de sa profession, sans quoi il donne un gage.

Exemple.

Celui ou celle qui veut commencer s'adresse

à l'un des joueurs à son volonté, en lui disant : Mr. (supposons) Mr. le *chapelier*, qu'avez-vous fait hier ? Le chapelier doit d'abord prononcer un mot de son état, comme *chapeau*, *coiffe*, *gance*, *bouton*, etc., sans quoi il donne un gage, et il commence son histoire. Il y aura, si l'on veut, *blanchisseuse*, *couturière*, *fruitière*, *coïffeuse*, *chapelier*, *savetier*, *chaircuitier*, *marchand de vin*, etc.

Le chapelier dira donc : Un particulier m'avait commandé un castor ; je lui en apprêtai un superbe, et qui valait même plus que le prix dont nous étions convenus. Il vint hier pour le chercher, et, au lieu de me payer, il me chercha de mauvaises raisons ; dit qu'il n'était pas bon, pas bien retappé, pas assez fin ; bref qu'il était trop cher. Je lui répondis que j'en avais fait un pareil au *marchand de vin*.

Le marchand de vin doit dire tout de suite *bouteille*, *pinte* ou *entonnoir*, ou ce qu'il veut de son état, etc. Et le *chapelier* continue : Et il me l'a payé 3 livres plus que je ne vous vends celui-ci. Bref, il n'en a pas voulu. Je lui ai dit qu'il l'avait commandé, et qu'il fallait qu'il le prît. Il me traita de voleur. Moi, dans la vivacité, je lui donnai dans l'es-

tomac un coup d'une grosse brosse que j'avais à la main. Il se mit à crier à la garde. Mon voisin le *chaircuitier* accourut.

Ici le *chaircuitier* doit répondre *jambon, jambon*, ou *saucisse*, ou *boudin*, etc.

Il voulut nous mettre d'accord; mais mon homme criait toujours à la garde. Cela amassa du monde, la *fruitière* vint.

La fruitière crie : *oignon, oignon.*

Le savetier crie : *tranchet, tranchet.*

Le marchand de vin crie : *bondon, bondon*; et la garde arriva. J'expliquai l'affaire, et il fut décidé que mon castor serait examiné par des experts; et que s'il valait le prix que j'en demandais, le particulier serait condamné à me le payer.

Alors il s'adresse à une des femmes, parce qu'il faut entremêler, et lui dit : A présent, madame la *blanchisseuse*, racontez-nous votre histoire.

La blanchisseuse a dû d'abord crier : *savon, savon*, ou tel autre mot. Ensuite elle fait son récit à peu près en ces termes :

Moi, je n'ai pas eu de bonheur non plus. J'avais été à la rivière pour laver quelques pièces de linge, mais j'avais oublié mon bat-

toir. Je vis dans le bateau une *coiffeuse* de ma connaissance, et ma voisine la *couturière.*

Si la *coiffeuse* ne répond pas sur-le-champ: *bonnet, bonnet,* ou tel autre mot, elle donne un gage;

La couturière: *aiguille, aiguille.*

Je m'approchai de la *coiffeuse.*

La coiffeuse: *bonnet, bonnet.* Et lui empruntai son battoir; mais elle me le refusa, quoiqu'elle ne s'en servît pas. Moi, piquée de sa mauvaise volonté, je lui dis qu'elle était une malhonnête. Là-dessus elle me donne un coup de son battoir. Je ne perdis pas de temps, j'attrapai celui de la *couturière.*

La couturière, *aiguille, aiguille:* et j'en appliquai un soufflet à la *coiffeuse.*

La coiffeuse, *bonnet, bonnet:* elle me tignonait, et moi je la savonnais de la bonne façon. Les autres femmes ont voulu nous séparer; mais elles ne pouvaient pas, tant nous étions en colère; et sans mon cousin le *savetier* qui passait,

Le savetier, *tranchet, tranchet,*

au bord de l'eau, avec le garçon du *marchand de vin,*

Le marchand de vin, *foret, foret:*

qui sont accourus et nous ont tiré chacun d'un côté, je crois que nous nous frotterions encore. Mais le pire de tout ça, c'est que pendant ste bataille-là, mon paquet de linge avait coulé dans l'eau, et le courant l'avait emporté. A présent il faut que je paie tout ça moi, sans compter les coups que j'ai reçus de la *coiffeuse*,

La coiffeuse, *bonnet*, *bonnet* : voyez si je n'ai pas fait là une belle matinée.

Puis elle s'adresse à un autre homme, à vous M. le *chaircuitier*.

Le chaircuitier commence par son cri : *boudin*, *boudin*, puis il fait son histoire, et ainsi de suite en s'appelant alternativement, l'homme une femme, et la femme un homme, jusqu'à la fin.

On voit qu'il dépend des joueurs d'égayer le jeu, plus ou moins, et d'y faire donner beaucoup de gages.

Le Jeu des Rimes.

Celui-ci peut être amusant et intéressant par sa difficulté. Il exige beaucoup d'attention et de vivacité d'esprit, pour saisir à l'instant les convenances et les rapports des objets, et

pouvoir faire des réponses justes et des demandes embarrassantes. Voici les règles de ce jeu.

Lorsque l'on est tous assis en cercle, chaque dame après un cavalier, l'un ou l'autre commence le jeu, en adressant une question à une dame ou au cavalier qui est à sa droite. Cette personne doit y répondre aussitôt, en observant que le premier mot de sa réponse doit rimer avec le dernier mot de la demande, ou l'on donne un gage. On en donne un de même lorsqu'on répète une rime déjà employée. Il faut encore avoir l'attention d'entremêler les rimes, de sorte qu'après une masculine, ce soit une féminine. Ceux qui se trompent et l'oublient en en mettant deux pareilles de suite, paient un gage. Du reste on peut interroger sur tous les sujets que l'on veut; et celui ou celle qui a répondu à gauche convenablement, c'est-à-dire dans un sens juste, soit raisonnable, soit comique, interroge à droite, sur telle matière qu'il lui plaît; ainsi des autres.

Exemple.

Le premier, je suppose, est un cavalier qui dit à sa voisine : Ma voisine, j'ai envie de déjeûner, que me conseillez-vous de manger avec

mon *pain* ? la voisine qui doit rimer au mot *pain*, dira un *boudin*, ou bien du *raisin*, et ce qu'elle voudra. Ensuite, s'adressant au cavalier à sa droite, elle lui dira : Mon voisin, je voudrais me promener, *où irai-je* ?

Le deuxième cavalier répond : *la neige* a gâté tous les chemins. Puis il dit à la deuxième dame : Ma voisine (ou belle dame, ou tel autre nom de politesse que l'on veuille se donner.) J'ai grand mal à l'*estomac*.

La deuxième dame répond : *le tabac* est je crois bon pour ces maux-là. Et au troisième cavalier : Moi, mon soulier me *blesse*.

Le troisième cavalier répond : *paresse* pour ne pas sortir. Et à la troisième dame : Je ne sais pas ce que je ferai *aujourd'hui*.

La troisième dame répond, *l'ennui* est un vilain mal. Au quatrième cavalier : Voulez-vous venir à la *promenade* ?

Le quatrième cavalier répond : ma *camarade*, je le veux bien. A la quatrième dame ; comment se porte votre *écureuil* ?

La quatrième dame répond : le *cercueil* le renferme. Au cinquième cavalier : On m'a dit que vous deviez bientôt nous inviter à votre noce ?

Le cinquième cavalier : *préeoce* nouvelle que l'on vous a donnée. Ce n'est pas encore pour sitôt. A la cinquième dame : avez-vous revu votre grand *escogrif* ?

La cinquième dame : près d'un *if*, hier aux Tuileries. Au sixième cavalier, quelle forme de glace aimez-vous mieux, la concave ou la *convexe* ?

Le sixième cavalier, *perplexe*, je suis sur ce point. La sixième dame, madame, avez vous lu les nuits d'*Young* ?

La dame embarrassée, ne pouvant trouver une rime à ce mot, donne un gage, alors elle fait une autre question au cavalier qui la suit. Si le tour est fini, comme on est en cerclc, on continue tant que le jeu amuse, en s'adressant toujours à son voisin par la droite.

On voit que le piquant est de se proposer des rimes difficiles, comme avez-vous lu le prophète *Barruch* ?

Réponse : à Sarbruk, je l'ai trouvé dans une bibliothèque, mais quand on en peut donner où il n'y a pas de rimes, on force le gage.

AUTRE JEU DE MOUVEMENT.

Le Chat ou *la Souricière.*

Ce jeu peut donner beaucoup d'exercice. Il faut être autant d'hommes que de femmes. Six de chaque : c'est de quoi le bien jouer dans un grand emplacement. Mais dans un petit, quatre couples suffisent. On s'assied sur deux rangs et un peu séparés les uns des autres. Les messieurs d'un côté, les dames de l'autre et en face. Les cavaliers sont des *rats*, les dames des *souris*. On attribue à chacun des *rats*, un mot auquel il doit répondre par le signe ou geste dont on convient. Par exemple, un répondra à *lard*, un autre à *pain*, le troisième à *fromage*, et le quatrième à *cuir*. Quand ils entendent un de ces mots-là, celui qui le porte doit lever un bras en l'air. Les *souris* répondront, une au mot *chandelle*, la deuxième à *graisse*, la troisième à *farine* et la quatrième à *noix*. Leur geste est de gratter avec une clef sur quelque chose qui raisonne, quand le maître dit le mot de *souris*, toutes doivent gratter. Quand il dit *rat*, tous doivent lever les deux bras, sans quoi l'on donne un gage.

Il y a de plus le *maître* de la maison, qui est le seul qui parle ; et le *chat* qui n'est pas assis avec les autres joueurs, mais qui se tient éloigné sur un siége dans un coin et caché. Celui-là a aussi le nom de *Minet*. Quand le maître prononce le mot *chat*, le chat doit *miauler*. Quand c'est le mot de *Minet*, il doit faire en grimaçant, *frou*, *frou frou frou*. Il y a en outre un coin qu'on appelle la *souricière*, où l'on conduit ceux qui sont attrapés par le chat. Quand le maître prononce ce mot, tous les rats et souris doivent baisser la tête sur les genoux, excepté celui ou celle que le chat y mène... Voici comme on le joue.

Le maître.... (Il dit ce qu'il veut, mais en suivant cette forme.) Oh oh ! Je vois bien des *chandelles* grignottées.

(La souris qui porte le nom de *chandelle*, doit gratter, sans quoi un gage.

Le bourgeois : il y a ici des *souris*.

(Toutes les souris doivent gratter) et même aussi les *rats*.

Tous les rats lèvent les deux bras) oh mais, je vas faire venir le *chat*.

(Le chat doit miauler sans paraître.) sans quoi il donne un gage.)

Le chat *miao, miao*. A ce miaulement, toutes les souris et les rats s'allarment et se lèvent comme pour fuir, et se tiennent accroupis derrière leurs chaises, jusqu'à ce que le maître dise, il nc vient pas; il est loin.... Tous alors doivent se rasseoir.

Le maître continue : c'est égal, je le trouverai et je l'enfermerai ici. Ah! je le vois... *Minet, Minet*!

Le chat, à ce mot, s'avance en faisant, *frou frou*. Tous les *rats* et les *souris* se relèvent avec effroi, et changent de place; les *rats* prenant celles des *souris*, et les *souris* celles des *rats*. Le *chat* accourt de son coin, et pendant ce mouvement, cherche à en attraper quelques uns encore debout, en faisant toujours son *frou frou*. S'il en surprend une debout, ou bien qui soit dans le rang où ils ne doivent plus être, il les saisit. Ils donnent des gages, et le *maître* dit : à la *souricière*. A ce mot, tous les autres *rats* ou *souris* doivent baisser la tête et la cacher dans leurs mains, et le *chat* emmene ceux qu'il a pris dans le coin de la *souricière* où ils restent en pénitence jusqu'à ce que les premiers pris les délivrent en revenant prendre leurs

places, quand ils seront attrapés de même, et ils reviennent sur leurs siéges.

Ensuite le *maître* continue : mais je vois qu'on a mangé aussi mon *lard.*

(Le rat qui doit répondre au mot *lard*, tire un bras.)

Le maître : et voilà des crottes dans ma *farine.*

La souris *farine*, gratte. Et mon fromage.

Le rat *fromage* lève un bras.) Oh ! je vais rappeler le *chat.*

Le chat : *miao*, *miao.*

(Tous les rats et souris retournent se cacher derrière leurs chaises.) Approche ici, *Minet.*

Le chat revient : *frou*, *frou.*

Tous les rats et souris doivent revenir se mettre encore à la place les uns des autres, et le chat chercher à en attraper.) et ma graisse....

La souris gratte *graisse* ; et mon pain.....

Le rat *pain* lève le bras ; et mes *noix*, et mon *fromage....*

Le rat *fromage* lève le bras.

La souris *noix* gratte etc.

En voilà assez pour faire connaître la marche du jeu : et l'on juge qu'étant joué dans un endroit vaste, où les places peuvent être bien sé-

parées, et exécuté par plusieurs personnes, il doit occasionner bien du mouvement et faire donner beaucoup de gages.

Le Jeu du Rat, sans parler.

On ne donne pas de gages à ce jeu; l'exercice qu'il procure en fait tout l'amusement: mais il occupe beaucoup et plaît aux jeunes gens. Il n'est pas difficile à apprendre ni à jouer.

On s'assied tous à terre en rond. On a une manivelle qui fait un bruit de grattoir, en râclant sur le carreau ou parquet. Une personne qu'on choisit d'abord, ou qui se propose pour être le premier *rat*, se tient debout au milieu du rond. Alors un des joueurs gratte du côté où le *rat* ne regarde pas. Il se retourne vivement pour voir celui ou celle qui gratte et lui saisit l'instrument. Mais on le passe subtilement à un autre qui gratte aussi-tôt d'un autre côté. Cela fait encore retourner le *rat*, qui cherche de même à surprendre ce nouveau gratteur en lui ôtant l'instrument. Mais il le rejette à un autre qui regratte à son tour. Si le *rat* parvient à l'attraper et à lui saisir le grattoir, celui qui s'est laissé prendre devient le *rat* à son tour et se lève en

cédant sa place au premier *rat*. On voit quelquefois celui qni fait ce rôle, être excédé de fatigue et demander grace. Mais le jeu amuse par l'occasion qu'il donne de chercher au travers de toutes les joviales et aimables joueuses, et par les contorsions et mouvemens successifs et rapides que le bruit du grattoir retentissant des différens côtés, fait faire au *rat* qui tâche de le saisir.

CHAPITRE IV.

AUTRES JEUX DÉJA CONNUS.

Pour que ce recueil soit absolument complet, nous devons en récapituler ici quelques-uns dont on a déjà parlé ailleurs; mais nous nous contenterons d'en donner quelques détails, pour que ceux qui ne les connaissent pas encore, puissent en prendre une idée.

Amphigouri.

Chacun prend un nom de métier ou de talent, un seul de la compagnie est chargé de ra-

conter une anecdocte qu'il suppose lui être personnelle. Les autres ne lui répondent qu'un mot, lorsqu'il regarde l'un d'eux; mais ce mot doit être analogue au métier qu'il a choisi. S'il hésite, où s'il répond un mot étranger à sa profession, ou s'il dit deux fois le même, il donne un gage.

Exemple.

Supposons que l'un soit *cordonnier*, un autre *chirurgien*, le troisième *épicier*; une première femme *peintre*, la deuxième *brodeuse* et la troisième *lingère*.

Le conteur dira : Il y a quelques jours, je fus rendre visite à une dame de beaucoup d'esprit, chez laquelle je trouvai une compagnie très-choisie. Il y avait des gens de lettres, des artistes distingués et des militaires respectables. Lorsque j'entrai, la conversation animée et soutenue très-spirituellement de part et d'autre roulait sur.... (il regarde le *cordonnier*)

Le cordonnier : *une savatte.*

Le conteur : je fus étonné d'entendre des personnes de ce mérite, s'occuper sérieusement d'une matière si.. (il regarde la femme *peintre.*)

La femme peintre : *couleur de rose.*

Le conteur : je me hasardai à leur dire que je

pensais qu'il serait plus utile pour nous tous de nous entretenir d'objets plus instructifs. Par exemple de ... il regarde la *lingère.*

La lingère, de *caleçons.*

Le conteur : là-dessus, la dame nous dit, à propos de cela, messieurs, je veux vous sonsulter sur un ouvrage nouveau que l'on m'a envoyé. Il traite de.... (il regarde le *chirurgien.*)

Le chirurgien : *bistouris.*

Le conteur : un vieux et brave militaire lui répondit, ma foi, belle dame, je ne me crois pas propre à disserter sur ces outils-là. Je n'en connais pas d'autres que mon sabre, mes pistolets, les bombes et les canons, et quand je suis en face de (il regarde la femme *peintre.*)

La femme peintre : d'un *tableau.*

Le conteur : je nc lui donne que des coups de... (il regarde le *cordonnier.*)

Le cordonnier : de *tirrepied.*

Le conteur : un abbé, se levant, dit, mesdames et messieurs, je vous souhaite beaucoup de plaisir à parler ainsi de combats. Pour moi, je sens que l'appétit me tourmente et que j'ai mal à....(il regarde le *cordonnier.*)

Le cordonnier : à la *manique.*

Le conteur : eh bien! lui dit la dame, restez

à dîner avec nous. Je vous ferai bonne chère. Je vous donnerai pour potage du... (il regarde le *chirurgien.*)

Le chirurgien : du *quinquina.*

Le conteur : pour bouilli, un succulent morceau de... il regarde l'*épicier.*

L'épicier : de *thérébentine.*

Le conteur : pour entrée, un beau plat de.... il regarde la *lingère.*

La lingère : *toile d'Hollande.*

Le conteur : pour rôti, un superbe... il regarde la femme *peintre.*

La femme peintre : *vernis de Martin.*

Le conteur : nous aurons pour entremet, une délicieuse fricassée de... (il regarde la *brodeuse.*)

La brodeuse : d'*aiguilles.*

Le conteur : et pour dessert des... (il regarde le *chirurgien.*

Le chirurgien : *lancettes.*

Le conteur : et des compottes de... (il regarde l'*épicier.*)

L'épicier : *mort aux rats.*

Le conteur : vous voyez, messieurs et mesdames, que cela va nous faire un repas très-appétissant. Allons nous mettre à table.

On voit que l'on peut faire à ce jeu des oppositions fort plaisantes.

Le Roi dépouillé.

Ce jeu fort ancien, n'est plus guère en vogue que parmi des jeunes gens un peu libres, ou sans conséquence. Les dames surtout se gardent bien d'y prendre part quand elles le connaissent, et quand elles ne le connaissent pas, il n'est pas prudent de les y engager. Cependant il dépend toujours de la discrétion de ceux qui le jouent, de ne pas le pousser trop avant.

On choisit un patient, ou on le tire au sort. Celui qui commande le jeu nomme ensuite un autre à qui il ordonne d'ôter au patient telle pièce de son habillement, ou tel bijou, s'il en a. Celui qui est chargé de cette opération doit d'abord dire : *Oserai-je* ? Le commandant lui répond : *Osez*. Alors l'autre, avant d'enlever la pièce indiquée, doit encore la nommer à son tour. Je suppose que l'on a dit : *Otez-lui son chapeau. — Oserai-je ? — Osez. — Son chapeau ? — Oui*. Alors il le prend, et le dépose dans un endroit derrière le patient. Quand il manque à la formalité, il donne un gage et prend la place de l'autre.

Comme ce jeu ressemble beaucoup à celui *des Voleurs*, dont nous avons parlé plus haut, et qui est mieux nommé, nous n'en dirons pas davantage sur celui-ci, qui n'en est qu'une répétition imparfaite.

Pince sans rire. Jeu d'attrape.

CHAQUE joueur ou joueuse pince le nez de son voisin ou de sa voisine; et s'il rit il donne un gage. En se tenant ainsi l'un l'autre, ils se font alternativement des questions saugrenues ou baroques. Celui qui rit en répondant ou en questionnant, donne aussi un gage; et l'on cherche mutuellement à faire perdre le sérieux à l'autre.

La fin de ce jeu est que deux ou trois personnes de la compagnie choisissent pour s'accoupler d'autres qui n'y ont pas encore joué et ne le connaissent pas. Les malins se sont noircis les doigts avec du noir de fumée, ou du bouchon brûlé, et, en pinçant le nez de leur parthenaire, ils lui le noircissent, et l'on rit à leurs dépens. Eux-mêmes rient aussi, parce qu'ils voient ceux qui sont noircis, et qu'ils ne voient pas qu'ils le sont de même.

Le Sifflet. Autre Jeu d'Attrape.

Celui que l'on veut duper ne s'est pas aperçu qu'on a attaché un sifflet à la basque de son habit. On le fait mettre debout au milieu des joueurs assis en rond. Quelqu'un de ceux à qui il tourne le dos, et qui peut attraper son sifflet, siffle avec. Il se retourne pour le prendre aux mains de celui qu'il croit qui a sifflé. Par ce mouvement, il présente le sifflet à un autre qui siffle encore avec, et le lâche aussitôt. Le patient revient à lui; et pendant qu'il cherche dans les mains et les poches du second, un troisième siffle de l'autre côté, avec ce malheureux sifflet qu'il retourne à chacun de ses mouvemens, sans se douter que c'est lui qui le porte; de façon qu'après bien de l'exercice et des recherches inutiles, ne pouvant le saisir entre les mains de personne, il est obligé de renoncer.

Je reviens du Marché.

Le premier dit à son voisin à droite : Je reviens du marché.

Le voisin lui demande : Qu'avez-vous acheté?

Le premier répond ce qu'il veut; mais, en

nommant ce qu'il a acheté, il doit toucher une pareille chose. S'il dit *du drap* ou de *la soie*, il touchera son habit ou son gilet. S'il dit du *linge*, il touchera *sa chemise*. S'il dit *de l'or*, il touchera un *bijou*, et ainsi de tout ce qu'il pourra dire. Mais s'il oublie, ou ne sait pas qu'il doit toucher pareille chose, il lui en coûte un gage.

On voit que ce jeu n'est pas bien malin. Il en est de même du suivant.

Je vous vends mes ciseaux croisés.

A celui-ci, le premier passe à son voisin une paire de ciseaux, et, en lui disant je vous vends mes ciseaux croisés, il doit croiser les jambes ou les bras, sans quoi il donne un gage. Le deuxième donne les ciseaux au troisième, en disant et observant la même chose; ce qui ne peut pas amuser long-temps. Au reste, il faut des distractions pour tous les âges; et ces sortes de jeux sont plutôt des dissipations d'enfans, que des amusemens de personnes raisonnables.

Cacher l'Œuf.

En fait de jeux d'attrape, il en est qui sont

sans conséquence et qui ne servent qu'à faire rire, sans fâcher celui qui s'en trouve dupe. Mais il en est d'autres, comme celui-ci, qu'il ne faudrait pas essayer avec tout le monde.

On prend un œuf que l'on cache, et l'on dit à celui qui doit le trouver : L'œuf est caché, cherchez-le. Celui qui cherche va d'abord en plusieurs endroits, pour faire semblant de tout visiter, mais ne le trouve pas. A chaque fois il retourne à sa cachette, pour qu'on change l'œuf de place. Enfin on engage celui qu'on veut attraper à le cacher sous son chapeau. Le chercheur revient, et on lui fait un signe convenu pour l'avertir que l'œuf est là. Alors, après avoir encore cherché de côté et d'autre, il fait mine d'être dépité, vient à celui qui est désigné pour victime, et lui appuyant fortement la main sur le chapeau, dit : Morbleu ! dites-moi donc où est ce maudit œuf ?

L'œuf est écrasé du coup, et le pauvre diable est barbouillé.

Mais ces plaisanteries-là n'amuseraient pas tout le monde.

Le Couteau dans le Pot à l'eau.

En voici une autre à peu près dans le même genre.

Un de la compagnie monte sur une chaise, tenant d'une main un pot plein d'eau sur sa tête. Il met un couteau dans sa bouche, en tenant la lame entre ses dents; après avoir parié que sans le toucher avec la main, rien que du seul mouvement de ses dents, il ferait sauter le couteau dans le pot à l'eau. Tous les autres le regardent. D'abord, en essayant, il laisse tomber le couteau plusieurs fois, et prie qu'on le ramasse et qu'on le lui rende; les premiers le font pour donner plus de confiance à celui qu'on veut attraper. Mais quand celui-ci s'avance à son tour, et se baisse pour le ramasser, le malin parieur lui répand son pot à l'eau sur la tête, et le baptise; et tous les autres rient, excepté *le baptisé*, qui quelquefois jure après *le baptiseur*.

Ote-toi de là que je m'y mette.

Voila encore un jeu qui jadis ne servait d'amusement qu'à des enfans, mais que de grandes personnes pourraient jouer dans la société, d'une manière plus morale et avec un intérêt bien plus vrai.

Il consistait jadis à dire à l'un des joueurs : *Ote-toi de là*. L'on répondait *pourquoi ?*

Le premier, parce que tu as *telle chose*, à sa volonté, que je n'ai pas : et il lui nommait dans sa toilette, ou son habillement, un objet qu'il n'avait pas lui-même, sans quoi il donnait un gage; et aussi quand il répétait un mot déjà dit par un autre. Ce second-là lui cédait sa place, et disait de même à son suivant : *Ote-toi de là*, et toujours une raison pareille.

Ce jeu, joué ainsi, n'était guère intéressant que pour des enfans dont les idées ne sont pas encore bien étendues; mais, pour les gens du monde, quel fonds de morale et d'instruction n'y pourrait-on pas trouver? Que de gens seraient autorisés à dire : *Ote-toi de là.* — *Pourquoi ?* parce que tu occupes une place dont tu n'es pas digne, et que je suis plus capable de remplir que toi.

Ote-toi de là. — *Pourquoi* ? parce que tu portes un bel habit dont tu me dois l'étoffe et la façon que je t'ai avancées, et que tu ne me paies pas.

Ote-toi de là. — *Pourquoi* ? parce que tu as lâché le pied dans un combat où j'ai reçu dix blessures, etc.

On voit que ce jeu, quoique toujours de la même forme, pourrait avoir un but bien diffé-

rent ! Combien de gens pourraient encore dire : *Ote toi de là. — Pourquoi?* parce que tu t'es enrichi en volant ton pays, et que je me suis appauvri en le servant.

Ote-toi de là. — Pourquoi? parce que tu pilles dans lès anciens et bons auteurs, ce que tu donnes comme de toi ; et que moi, je fais moi-même et j'invente ce que j'écris et ce que tu dénigres, malgré ton incapacité d'en faire autant. . . .

Mais ces réflexions nous mèneraient trop loin. Nous laissons à juger aux lecteurs le beau champ qu'il y aurait pour les étendre.

Le Secrétaire.

Chaque dame prend un nom de *bergère* ou d'*héroïne* à sa fantaisie, et l'écrit en secret sur une carte qu'elle donne au secrétaire. Personne que lui ne la voit.

Chaque cavalier prend un nom de *berger* ou de *chevalier*, qu'il écrit aussi en secret de même sur une autre carte qu'il remet au secrétaire. Celui-ci les ayant reçues, dit : Chevaliers et bergers, héroïnes et bergères, donnez un libre cours aux sentimens de vos âmes ; sermens d'a-

mour, plaintes, reproches, vous pouvez tout me confier. Je remettrai fidèlement les lettres des amants, et les réponses de leurs amantes.

Alors il leur distribue du papier et des plumes. Chacun écrit de son côté, les hommes aux femmes, et les femmes supposent des réponses aux hommes ; mais chacun dans le genre du nom qu'il a pris. Ensuite on remet tous ces écrits au secrétaire, dont l'emploi alors est de les assortir au hasard, et de lire alternativement la lettre d'un homme quelconque, *héros* ou *berger*, avec la réponse d'une *héroïne* ou *bergère*, comme elles se trouvent. Il arrive de là que quelquefois les réponses se trouvent très-opposées aux lettres, quand c'est une *héroïne* qui répond à un *berger*, ou une *bergère* à un *chevalier*. Le secrétaire, pour le plaisir du jeu, cherche lui-même à amener ces disparates de genre et de style, en disposant ses lettres en conséquence.

Exemples des Quiproquos qui peuvent en résulter.

Un cavalier qui aura pris le nom de *Roland* ou d'*Amadis*, croyant écrire à une princesse,

marquera.... à *Phylis*, simple bergère, à qui le secrétaire fera adresser la lettre.

« *Divine Princesse*, vos charmes adorables mériteraient les hommages du maître de l'univers ; et pour me rendre digne de vos inestimables faveurs, ou même d'un seul regard de vos beaux yeux, je vais exposer ma vie, verser, s'il le faut, jusqu'à la dernière goutte de mon sang, pour mettre à vos pieds le tribut des royaumes que j'aurais pu conquérir. ».

Et la lettre en réponse qui se trouvera être celle d'une *bergère*, dira à ce *Roland* ou *Amadis* :

« Mon cher *Tyrcis*, le petit agneau que vous m'avez donné fait tout le plaisir de votre fidèle *Aminthe*. Il est mon favori, et préféré à tout mon troupeau. Je vous envoie en échange une houlette avec un joli ruban, etc. »

Et par opposition, le berger du nom de *Tyrcis*, croyant écrire à sa *bergère*, aura dit à la fière *Clorinde* :

« *Charmante pastourelle*, je ne trouve pas assez de fleurs aux prés pour vous en composer des bouquets. Ma flûte, ma cornemuse ne peuvent suffire à accompagner les airs que

ma tendresse pour vous m'inspire; mais demain, dans le petit bosquet, le plus amoureux des bergers vous exprimera toute l'ardeur de sa flamme : conduisez-y vos moutons, ils paîtront avec les miens, et mon chien fidèle gardera nos deux troupeaux. »

L'héroïne *Clorinde*, au contraire, croyant répondre à *Tancrède*, lui dira, par sa lettre que le secrétaire suppose adressée à *Timarette* :

« *Orgueilleux et déloyal guerrier*, je méprise les égards que tu me témoignes. Je suis ton ennemie ; et sans redouter ta vaillance, je te défie au combat. Le sort des armes décidera entre nous, et le vaincu subira la loi du vainqueur. »

Ainsi des autres. L'adresse du secrétaire peut rendre ces lettres comiques, par les *quiproquos* et oppositions qui en résultent de la *bergère* au *héros*, et du *berger* à l'*héroïne*.

Le Jeu de l'Avocat.

C'EST une espèce de *quiproquo* continuel pour faire donner des gages. Chaque dame de la compagnie se choisit un avocat parmi les cavaliers, et elle en sert elle-même à un autre. De sorte que quand elle est nommée, soit pour

une accusation, soit pour témoignage, soit pour autre chose, le cavalier qui est son avocat doit répondre pour elle, ou bien il donne un gage. Elle en donne un aussi, si elle répond elle-même, parce qu'elle ne doit jamais parler pour son compte; mais quand on accuse ou interpelle le cavalier dont elle est l'avocate, alors elle doit prendre sa défense.

On s'apostrophe ainsi l'un l'autre, et il arrive souvent que l'on se trompe, soit en ne répondant pas, soit en parlant mal à propos.

Le Jeu de l'Ami.

C'est une façon de calembourg que l'on donne à deviner. Un de la compagnie se tire à l'écart, pour que les autres conviennent entre eux d'un monosyllabe qui puisse commencer ou finir différens mots. Tous prennent le même et y cherchent une diverse application. Quand c'est fini, on appelle celui qui doit deviner, et on lui dit : *Devinez, notre ami.*

Moi je l'aime *chan.*
Moi *pin.*
Moi *pois.*
Moi *écus.*
Moi *bois.*

Le devineur calcule ces différens mots, et voit qu'ils sont tous le commencement d'un autre, qu'il trouve par le rapprochement ; alors il dit : Vous aimez *le son*, qui vous donne

à vous, la *chan-son.*
à vous, le *pin-son.*
à vous, le *pois-son.*
à vous, l' *écus-son.*
à vous, la *bois-son.*

Ou on lui dira :

Je l'aime *par*
Je l'aime *cor*
Je l'aime *bri*
Je l'aime *bon*
Je l'aime *car*
Je l'aime *don.*

Le devineur voit de même que ces mots ne peuvent pas être la fin d'un seul, mais encore le commencement, et il juge que l'ami est *don*,

qui donne *par-don.*
cor-don.
bri-don.
bon-don.
car-don.
et *don-don.*

En voici un autre, dont le mot choisi commence celui que l'on prononce :

Moi je l'aime *tu.*
Moi *net.*
Moi *michel.*
Moi *rat.*
Moi *seau.*
Moi *ni.*
Moi *moulu.*

Il voit que le mot demandé doit être mis en avant de tous ceux-là, et il prononce *ver*,

qui donne *ver-tu.*
ver-net.
ver-michel.
ver-rat.
ver-seau.
ver-ni.
et *ver-moulu.*

S'il ne les devine pas tous, il donne un gage, et chacun va se cacher alternativement pour venir deviner à son tour.

Mais il faut s'entendre pour donner tous une signification différente.

La Toilette de Madame.

Ce jeu est encore plus fatiguant qu'amusant;

car il ne consiste qu'à faire lever et asseoir les joueurs.

Chacun prend un nom de ce qui peut servir à la toilette : *le rouge*, *le miroir*, *le peigne*, un *bonnet*, un *tour de gorge*, la *pâte d'amande douce*, etc. Tous les joueurs sont d'abord assis, excepté *la femme de chambre* qui est debout.

La femme de chambre commence en disant : *Madame demande son rouge.* Celui ou celle qui a ce nom doit se lever et dire : *le voilà.* Alors elle reste debout, et la femme de chambre s'assied sur la chaise que *le rouge* vient de quitter, parce qu'il n'y en a point pour celle qui doit faire la femme de chambre. La nouvelle dit : *Madame demande son peigne. Le peigne* se levant, *le voilà.* L'autre reprend sa place, et ainsi de suite. Celle qui reste debout en demande toujours une autre ; mais lorsqu'elle dit : *Madame demande toute sa toilette*, tous doivent se lever en disant : *me voilà*, et avancer vers la toilette et dire : *Madame, que voulez-vous* ? La femme de chambre qui est debout, profite de ce mouvement pour se rasseoir ; ensuite elle dit : *asséyez-vous.*

Tous les joueurs retournent pour s'asseoir; mais comme il y a un siége de moins, celui ou celle qui reste debout donne un gage, et en appelle un autre. Il ne faut pas oublier que celle qui a été debout la première, et qui a le nom de *femme de chambre*, doit répondre à ce nom quand elle est assise, et se relever de même.

La Feuille d'Amour.

Il n'y a pas encore grande malice à celui-ci. On a un jeu de cartes de piquet, dont on distribue deux ou trois à chaque joueur, à proportion du nombre que l'on est; ce qui n'est pas employé reste au talon entre les mains du distributeur qui ne joue pas, et qui n'est que pour inspecter le jeu. Il ne faut pas que l'on connaisse les cartes l'un de l'autre. Alors le distributeur s'adressant au plus proche de lui, lui demande : *As-tu vu la Feuille d'Amour?* Il répond : *Oui, je l'ai vue.* Le distributeur : *Qu'y as-tu vu?*

Le répondant nomme la carte qu'il veut.

Par exemple, l'*as de cœur.*

Celui ou celle qui a l'as de cœur le remet au distributeur; et si la personne qui l'a demandé

et celle qui l'a donné, sont de sexe différent, celui ou celle entre les mains de qui la carte s'est trouvée, donne un baiser à l'autre. Si la carte n'est dans les mains de personne, et est restée au talon, ce que le distributeur vérifie en le regardant; celui qui l'a demandée paye un gage, et le second continue et dit au troisième: *As tu vu la Feuille d'Amour?* etc.

Mêmes questions et mêmes réponses qu'au premier, sauf le nom de la carte qu'il faut changer à chaque fois; car si l'on en demande une qui ait déjà été nommée, ce que le vérificateur voit de suite, puisqu'on les lui rend à mesure; il la montre et fait donner un gage. On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les autres cartes soient rentrées. Ceux ou celles qui ont remis toutes les leurs se retirent du jeu à mesure.

S'il est encore quelques jeux anciens, dont on ne parle pas ici, c'est qu'ils ont été refondus avec des augmentations dans d'autres qui font partie de ceux que nous avons détaillés.

CHAPITRE V.

De divers Jeux ou genres d'amusemens.

ON peut s'amuser en société de bien des manières, et sans jouer à donner des gages; soit par des conversations agréables, où l'on se propose des questions singulières à résoudre; soit en citant des traits vrais ou faux, mais plaisans, et que l'on invente pour égayer; soit par des secrets burlesques que l'on annonce comme infaillibles; quelquefois en faisant à l'impromptu des scènes de comédie à deux personnes, dont l'une parle noblement, tragiquement même, et l'autre répond comiquement ou trivialement; mais, sans choquer la décence : nous en allons citer plusieurs exemples.

Scène de comédie impromptu jouée à deux, en vers et en prose, tragique et burlesque.

Des personnes qui veulent égayer les sociétés où elles se trouvent, peuvent avoir des scènes

de ce genre préparées d'avance, mais feignent toujours de les faire à l'impromptu.

Un cavalier dira à la compagnie : « Je vais vous jouer une scène ; mais à moi tout seul, elle ne serait pas assez piquante. Si quelqu'un voulait m'aider et faire mon interlocuteur, cela animerait le dialogue. »

Alors un autre, avec qui il s'est concerté d'avance, se propose.

« Eh bien, dit le premier, vous allez faire le rôle de mon confident ou de mon ami. Je serai un héros, un prince qui parlera de son amour ou de ses malheurs. Je déclamerai tragiquement, et vous me répondrez comme vous voudrez. »

« Voilà qui est entendu, répond l'autre, commencez quand vous voudrez. Je suis prêt. » (Ils se mettent en scène.)

Le premier *déclamant.*

O comble du malheur, trop criminel *Oreste !*
Tu trouves donc enfin le sort qui t'était dû !
Tous tes maux vont finir.... Mais un ami te reste,
Et tu peux le sauver.... *Pilade*, m'aimes-tu ?

Le deuxième ne répond pas.

Le premier (sans déclamer.)

Eh bien ! répondez-moi donc ; vous entendez que je vous parle....

Le deuxième.

Comment ! est-ce que c'est moi qui suis *Pilâte ?*

Le premier.

Non pas *Pilâte*, mais *Pilade*, un prince grec, mon ami.

Le deuxième.

Ah ! nous sommes deux Grecs ! Je ne savais pas ça. A présent, j'y suis. Allez votre train.

Le premier.

C'est à vous à me répondre sur les malheurs terribles qui me poursuivent.

Le deuxième.

Eh ben, moi, je fais comme le *Pilâte* véritable, je me lave les mains de tout.

Le premier.

Mais vous n'entrez pas dans l'esprit de votre rôle ni du mien. Pensez donc que vous êtes *Pilade*, et moi *Oreste*, autre prince votre ami ; et que nous devons disputer à qui de nous deux donnera à l'autre une plus forte preuve d'amitié.

Le deuxième.

Ah ! i n'y a pas de danger. A présent que me vla au fait, je ne m'y laisserai pas prendre.

Ainsi allez de votre mieux vous-même, et jouez de *votre reste*, *Pilâte* est là.

Le premier (déclamant.)

O prince généreux ! dont la tendre amitié
T'engage à partager le sort d'un misérable,
Que le courroux des Dieux depuis long-temps accable,
Et qui même n'est plus digne de ta pitié....
Oreste est un objet d'horreur pour la nature !
Il l'a trop outragée, et sa vengeance est sûre.
Sépare-toi de moi. Fuis un monstre odieux,
Que repousse la terre et réprouvent les cieux....
Cette main parricide, a, pour venger un père,
Enfoncé le poignard dans le sein d'une mère....

Le deuxième.

Ah jarni ! c'est un vilain coup que vous avez fait là ! et vous ne devriez pas avouer.

Le premier.

Depuis ce jour fatal, un remords bien vengeur,
Comme un vautour cruel me déchire le cœur;
Et je vois après moi les serpens des furies
M'atteindre, me serrer de leurs plis tortueux,
Et me faire expier, par des tourmens affreux,
Le sang qu'ont répandu mes noires barbaries....

Le deuxième.

Sarpédieu ! vous voyagez là en ben mauvaise compagnie ! heureusement que je n'en vois pas encor de ces serpens-là, car je vous quitterais ben vîte.

Le premier.

J'ai mérité mes maux, et je dois les souffrir.
Mais, ce qui m'est plus dur cent fois que de mourir,
C'est de voir un ami, *Pilade*, autre moi-même,
Eprouver mon destin, souffrir parce qu'il m'aime;
Et, voulant partager les horreurs de mon sort,
Avec moi s'obstiner à recevoir la mort.

Le deuxième.

Non, pardienne pas, mon cher ami, pisque ami y a. Je le serai ben pour la vie, parce que l'on peut s'aider l'un l'autre. Mais jusqu'à la mort!... Oh non! je n'en suis pas.

Le premier (sans déclamer.)

Eh bien, voilà que vous n'êtes encore plus dans le caractère de votre rôle.

Le deuxième.

Bah! pourquoi donc ça?

Le premier.

Parce que nous représentons deux amis qui ne font pas cas de la vie, et qui, au contraire, ne se disputent que pour mourir l'un à la place de l'autre.

Le deuxième.

Ah! laissez donc, cher père! c'est bon dans les romans, ces contes-là..... mais pour dans le monde, on ne pense pas comme ça.

Le premier.

Si fait, mon cher ; quand on a le cœur bien placé, on se fait un plaisir de donner sa vie pour son ami..... et vous devez m'offrir la vôtre ; voilà l'esprit de votre rôle.

Le deuxième.

Pas si bête ! je craindrais trop d'être pris au mot... Je crais ben avoir le cœur placé comme un autre ; mais je ne donnerais pas ma vie pour tous les amis du monde ; je répondrais d'une pinte pour eux ; à la bonne heure.... et encore, si je les mettais à l'épreuve pour la pareille, ils sauraient ben me dire : *Chacun son écot, le vin n'est pas cher.* (1)

Autre Scène d'un ton différent.

Le premier dit au second :

« Je suis monsieur de la Fleur, premier valet de chambre dans une grosse maison ; et toi, *Picolet*, un petit laquais que je protège. »

---

(1) On voit par cet échantillon, que plus l'un peut mettre de noblesse, de passion et d'emphase ; et l'autre de burlesque, et plus l'opposition en devient amusante. Le premier ne doit s'attacher qu'à attendrir ou à effrayer, et le second qu'à faire rire.

Le second.

« Ben de l'honneur pour moi ! . . . Allons, monsieur mon Protecteur, dégoisez-nous votre chance, et je vous répondrons de not' mieux. »

Le premier (déclame avec emphase.)

Enfin l'heure est venue, et mon indifférence
Reconnaît de l'amour l'invincible puissance !
J'aime, *cher Picolet*, et l'objet de mes feux
Est l'aimable *Margot*.

Le deuxième.

Oh! mais, ne badinez pas. J'en connais une, moi, des *Margots !* . . . et qu'est mafine ben gentille encore ! c'est la ravaudeuse du tonneau du coin. C'est-i celle-là que vous aimez, par hasard ?... C'est que ça me ferait un fier déchèt.

Le premier.

Je ne m'abaisse pas à soupirer si bas...

Ah ! bas..., parce qu'elle travaille *en bas !*

Le premier.

Rassure-toi, mon cher, j'adore une *coiffeuse.*

Le deuxième.

Oh ! oh, c'est ben pus haut. C'est des pieds à la tête.

Le premier.

Cette beauté divine, en m'offrant mille appas,
A su brûler mon cœur d'une flamme amoureuse....

Je la vis, je fus pris.... En vain contre ses yeux
Qui lançaient sur les miens des rayons radieux,
Je fis un bouclier d'une raison sevère;
J'affectai la froideur d'un philosophe austère;
Pour défendre mon cœur contre l'objet charmant
Dont je sentais, hélas! qu'il voulait être esclave,
J'y cherchai des défauts, mais inutilement;
Margot n'en montre aucun.

Le deuxième.

Je le crais ben. Elle les cache pour vous attraper.

Le premier.

Elle est, *cher Picolet*, fraîche comme la rose
Qui brille en un jardin nouvellement éclose....

Le deuxième.

Oui, mais la pus belle rose a des épines.

Le premier.

Elle est douce, elle est bonne, elle est sage; et surtout,
Ce qui bien plus encor se trouve de mon goût,
Elle possède un don bien rare et qui doit plaire;
C'est d'être fort discrette et de savoir se taire.

Le deuxième.

Ah! jarni, oui, c'est un mérite ça pour une femme.

Le premier.

Tu juges qu'en voyant tant de dons réunis,
Je fis de vains efforts pour sauver ma défaite,
Et ne pus me tenir ce que j'avais promis.

Je voulais la blâmer ; mais la trouvant parfaite,
Je fus puni d'avoir approché de trop près ;
Elle sut m'enflammer par ses divins attraits,
Et je fus consumé des regards de la belle :
Ainsi qu'un papillon se brûle à la chandelle !

Le deuxième.

Eh ben, i ne faut pas tant de beurre pour faire un quarteron. Faut ly parler à cte fille; monsieur vaut bien madame.

Le premier.

J'ai parlé, *Picolet*, mais c'est pour mon malheur.
Ne pouvant plus long-temps contenir mon ardeur,
Un jour je l'abordai. Nous étions tête à tête ;
C'était, il m'en souvient, la veille de sa fête....

Le deuxième.

Ah ! fallait ly présenter un bouquet, ça engeôle ben une fille ! moi, je n'ai donné à la mienne qu'un œillet dinde, eh ben, je l'ai embrassée pour ça.

Le premier.

La reine des *Margots*, lui dis-je tendrement,
Voudrait-elle de moi recevoir un présent ?
Je viens offrir le seul digne de sa belle âme ;
C'est l'hommage d'un cœur, qui d'une pure flamme,
Brûlé jusques au vif, n'aspire qu'au bonheur
D'être à la fois époux, amant et serviteur.
Répondez. Dites-moi que mon amour vous touche.

Le deuxième.

Eh ben, c'était ly mettre les points sur les i.

Le premier.

Alors, en m'inclinant, du bas de son jupon ;
Humblement je portai le ruban sur ma bouche.

Le deuxième

Ah ! vla que vous vous rabaissez pourtant... Et qu'a répondu à ça votre *Margot*?

Le premier.

L'ingrate, sans répondre à mon deux compliment,
Avec un ris moqueur quitta l'appartement.

Le deuxième.

Ah ! c'est insulter l'âne jusqu'à.... Oh ! oui, c'est un affront.

Le premier.

J'ai dévoré long-temps cette insulte mortelle,
Mais j'ai secrètement fait observer la belle ;
Et je sais à présent qui me la souffle ici ;
Je connais mon rival, et c'est *Pilo-Bouffi.*

Le deuxième.

Ah ! jarni, c'est un terrible nom que ça ! i doit être lourd ce rival-là !

Le premier.

Mais il triomphe en vain ; garde-toi bien de croire
Que je le laisse ainsi jouir de sa victoire.
Il en doit, *Picolet*, coûter plus d'un soupir ;
Je prétends l'attaquer et le vaincre, ou périr.

Mais, comme un confident l'accompagne sans cesse,
Et qu'il n'est pas prudent, quoiqu'on soit courageux,
De s'exposer tout seul à se battre avec deux,
Je te prends pour second.

Le deuxième.

Comment ! faut que je sois de cte batterie-là, moi ?

Le premier.

Oui. Viens ; l'heure me presse,
Je viens de l'entrevoir dans le fond du jardin,
Son homme est avec lui. Marchons ; un coup de main
Va bientôt me venger d'un rival téméraire.
Toi, frottes son ami ; moi, je fais mon affaire
De mons *Pilo-Bouffi.*

Le deuxième.

Mais i nous rossera tous deux, car avec un gros nom comme ça, i doit avoir les bras ben rustiques.

Le premier.

Oh ! je nargue ses bras... Le prenant aux cheveux,
Je saurai lui porter des coups plus furieux ;
Et le frappant partout, en avant, en arrière,
Le foulant sous mes pieds, roulant dans la poussière,
Expire, lui dirai-je, expire sous mes yeux.
En vain de ton amour, *Margot* faisait la fière ;
Je vous punis tous deux de m'avoir outragé ;
Vous voilà confondus, et moi je suis vengé.

Il donne un grand coup à *Picolet*, et le jette sur un fauteuil. Cela finit la scène.

Répondre à toutes les demandes par monosyllabes.

Dans une compagnie on proposait, comme une chose fort difficile, de répondre à toutes les questions qu'on pourrait faire par des monosyllabes. Un cavalier dit : Je ne crois pas cela si mal aisé, depuis la conversation que j'ai faite avec un frère, dans un couvent où je m'arrêtai l'autre jour, et où le prieur qui est de mes parens, m'avait invité à dîner. Un frère qui revenait d'une corvée, était encore au réfectoire où il mangeait tout seul. Je m'approchai de lui, en attendant qu'on me servît ; et par envie de causer, je lui dis fort poliment :

« Mon frère, pourrais-je vous faire quelques questions ? — Le frère . . . . *Soit.*
Sans vous déranger de votre dîner. . . *Bon.*
Voudrez-vous bien m'y répondre ? . . . *Oui.*
Comment est votre abbé ? . . . . *Gros.*
Demeure-t-il dans ce couvent ? . . . . *Non.*
Le voyez-vous quelquefois ? . . . . . *Point.*
Et le prieur, où est-il ? . . . . *Près.*
Combien êtes-vous de moines ? . . . . *Cinq.*
Etudiez-vous quelque chose ? . . . . *Rien.*
Comment vous portez-vous ? . . . . . *Bien.*

Qu'avez-vous souvent ? . . . . *Faim.*
Et que mangez-vous ? . . . . *Pain.*
Comment est-il votre pain ? . . . . . . *Bis.*
Et vos habits, de quelle couleur ? . . *Gris.*
Qu'aimez-vons pendant l'hiver ? . . . . *Feu.*
Quand priez vous Dieu ? . . . . *Peu.*
Que vous sert-on le plus souvent ? . . *Bœuf.*
Et les jours maigres ? . . . . *Œufs.*
Combien pour chacun ? . . . . *Six.*
Que vous donne-t-on encore ? . . . . . *Riz.*
Mais que mangez-vous en légumes ? . . *Pois.*
Et en carême ? . . . . *Noix.*
Vos valets, comment sont-ils ? . . . . *Sots.*
Qu'aimez-vous le mieux ? . . , . . . *Pots.*
Que faut-il dedans ? . . . . *Vin.*
Et y laissez-vous quelque chose ? . . . *Brin.*
Comment les aimez-vous ? . . . . . . *Clairs.*
Et en nourriture, que préférez-vous ? *Chairs.*
Du veau, ou du mouton ? . . . . *Bon.*
Et que faites-vous le moins ? . . . . . *Don.*

J'eus beau le retourner sur tous les points, je ne pus lui faire perdre un coup de dents, ni l'obliger à me répondre plus au long ; il avait un monosyllabe prêt pour toutes mes questions, et je fus contraint d'y renoncer. On peut faire de cela un jeu où l'on donnerait des gages.

La Déclamation à deux.

Ceci est une farce assez amusante dans le genre burlesque.

Un de la société se lève pour déclamer un beau monologue d'une de nos tragédies. On doit choisir un morceau très-intéressant... Un autre facétieux se colle derrière lui. Le premier a les deux bras cachés par la draperie de son costume tragique, ou d'un manteau ou d'un voile qui en tient lieu; et l'autre qu'on ne voit pas, passe les siens en place : de façon que quand le premier déclame, c'est le second qui fait les gestes, et tous à contre-sens. Il prend, ou fait prendre du tabac à l'autre, le mouche, l'essuie, lui pince le nez, lui frotte les yeux, enfin lui touche un membre ou une partie du corps, quand il en nomme une autre; comme la tête pour le cœur, ou la cuisse pour la tête, et ne néglige rien pour rendre la déclamation si ridicule, que non-seulement les spectateurs en rient, mais que le déclamant lui-même est obligé de s'arrêter.

CHAPITRE VI.

Plaisanteries relatives à la Chasse et à la Pêche.

Un cavalier dit : « Mesdames, j'allais l'autre jour à la chasse. En passant au bout d'un village, j'aperçus des pigeons sur un toit très-en pente. Je les comptai, il y en avait douze en tas. Mon fusil était bien chargé à petit plomb, et je devais, en ajustant bien, en tirer beaucoup. Je tirai au beau milieu, et j'en tuai six : combien en resta-t-il ? »

Toute la société répond : « Cela n'est pas difficile, il en resta six.

» Point du tout, Mesdames, il n'en resta pas un. Les six tués tombèrent à terre, et les six vivans s'envolèrent. »

Gasconnades.... des Ramiers.

Un autre dit : (notez que c'est un gascon) » Moi j'ai éu la sémaine passée une velle ima-

gination. J'étais déjà dans lé vois. Jé bis sur une longue vranche d'arvre six ramiers perchés l'un à côté dé l'autre, et jé n'abais qu'une valle dans mon fusil; dé façon qué jé n'en poubais tuer qué l'un des six à mon choix, parcé qué jé suis sûr dé mon coup; cépendant jé désirais vien les aboir tous les six. Imaginez, Mesdames, cé qué j'ai fait. Au lieu dé tirer sur un dé ces ramiers, j'ai bisé juste au milieu de l'épaisseur dé la vranche. Je l'ai fendue tout au trabers; et du moubément de séparation qu'elle a fait d'abord, les deux parties se rapprochant soudain, ont enfermé les pattes des six ramiers, et jé les y ai pris bibans tous les six.

D'un Lièvre.

En m'en rébénant, jé trabersais une plaine, et j'abais usé toute ma munition dé petit plomb et de valles. Mon fusil il était buidé, et jé né pouvais plus tirer, lorsqué dé loin jé bis bénir un *lièbre*. Ah! sandis, qué jé mé suis dit, i né faut pas lé manquer. Mais comment faire, sans plomb ni valle?... Oh cadédis! j'y suis. J'abais un petit clou, assez long et pointu, qui mé serbait pour épingler la lumière de ma vatterie;

jé lé glisse suvitement dans mon canon par-dessus une chargé dé poudre.... Il y avait un arvre isolé dans cette plaine ; j'attends qué lé lièbre y traberse debant : alors jé l'ajuste, jé tire et jé lui perce les deux oreilles en lé clouant contre cet arvre, où je l'ai pris encore bibant. Boilà commé l'on chasse dans mon pays, et jé pourrais bous citer encore vieu d'autres traits, veaucoup plus surprénans.

Un autre cavalier, voulant répondre aux gasconnades de ce voisin de la Garonne, dit, « moi : Mesdames, je n'ai qu'un fait à vous rapporter ; mais il est, je pense, aussi extraordinaire pour le moins que ceux de M. le chevalier de *Vise-au-but*.

Il n'a jamais eu qu'une espèce de gibier d'un coup de fusil ; moi, j'en ai eu trois ; et voici comme.... «

Beau et triple Coup de Chasse.

« PASSANT dans une prairie bordée d'une petite rivière, je vis une *bécasse* qui volait au-dessus. Je tire et je l'abats. La *bécasse* tombe dans l'eau. Ne voulant pas perdre cette bonne pièce, et n'ayant pas de chien, je me dépouille

aussitôt, et comme je sais nager, je me jette à la rivière, et je vais après ma *bécasse* que je voyais sur l'eau. J'arrive jusqu'à elle et je l'empoigne; mais une carpe l'avait déjà saisie par une patte. L'oiseau, qui n'était pas mort, avait recroquevillé sa patte dans l'ouïe de la *carpe*, de façon qu'elle ne lâchait pas prise. Moi, la retirant de l'eau vivement, j'enlevai l'oiseau et le poisson, et mon premier mouvement fut de les rejeter très-fort sur le rivage, qui était garni d'une berge assez élevée, le long de laquelle il y avait beaucoup de terriers de *lapins*.

» Le hasard fit qu'au moment où je les lançai un *lapin* traversait justement. Le long bec de ma *bécasse*, par un autre hazard, se ficha dans le ventre du *lapin*, qu'il enfila; et quand je revins à terre, je trouvai, au lieu d'une bécasse toute seule que j'avais tirée dans la prairie, *la bécasse*, *la carpe* et *le lapin*, qui formaient un groupe si singulier, que je ne pouvais distinguer l'espèce d'animal que c'était; mais le résultat fut, que pour mon seul coup de fusil, j'avais *poil*, *plumes* et *écailles*. Je défie qu'en Gascogne, on en ait fait un plus beau. »

Le Gascon mit les pouces, comme on dit, et avoua qu'il n'en avait pas fait lui-même de plus

intéressant. Mais pour prendre sa revanche, il dit aux dames qu'il voulait leur apprendre de jolis secrets pour la chasse et pour la pêche.

La chasse aux Bécasses.

« MESDAMES, dit notre chevalier *Vise-au-but*, boici une manière très-facile et très-amusante pour prendre des *vécasses* ou *vécassines* sans fusil, poudre, ni plomb. . . .

On s'en ba dans un vois par où ces oiseaux ont l'havitude de passer. Il n'est vésoin que d'être deux personnes pour cette chasse. L'une s'en ba vattre lé vois pour faire partir les oiseaux, et l'autre les attend par lé côté où elle a ovserbé d'abance qué ces bolatiles traversent. Cette personne est munie simplément d'une écumoire et d'un pétit marteau. A mésure qu'elle boit bénir une *vécasse* ou *vécassine*, elle lève et présente son écumoire. La *vécasse* qui se heurte contre, passe son vec au travers d'un des trous dé l'écumoire, et la dame aussitôt, se serbant dé son marteau, lui ribe lé vec dé l'autre côté. Tout autant qu'il arribe dé *vécasses* autant dé ribées, et quand lé passage est nomvreux, on a dé quoi faire un von répas.

La pêche aux Canards sauvages.

Comme chacun dit la sienne quand on en sait de bonnes, un de la compagnie répond au Gascon : « Vous nous donnez des secrets de chasse ; moi, je vas vous en donner un de pêche. »

Vous allez dans un endroit où il y a de l'eau, et où les canards sauvages ont l'habitude de s'abattre : par exemple, sur le bord d'un étang. Vous prenez un bouchon de liège que vous trempez bien dans la graisse ; ensuite vous l'enfilez au bout d'une longue ficelle, et vous jetez le bouchon le plus avant que vous pouvez dans l'étang, ayant soin d'arrêter la ficelle sur le bord de votre côté, et de vous cacher pour ne pas effrayer les canards. Vous les entendez se reposer par leur cri de *can can can*. . . ., alors vous guettez entre les roseaux ou herbages.

Le premier qui aperçoit l'amorce qui surnage puisque c'est du liège, s'avance dessus et l'avale. Comme ces animaux ont le foie très-chaud, et qu'ils digèrent promptement, le premier qui a gobé le bouchon le rend bien vîte, et se trouve, par conséquent enfilé par la ficelle.

Alors le bouchon reparaît sur l'eau. Le second canard qui le voit, court bien vîte après, en faisant *can can can*, et l'avale aussi. Bientôt il le rend comme le premier, et se trouve enfilé de même. Le bouchon ressorti est regobé par un troisième, et ainsi de suite, tant qu'il y en a. Quand vous n'en voyez plus, ou que la ficelle est toute garnie, vous la retirez à vous; et il n'y a pas de danger qu'aucun canard ressorte, parce que le bouchon arrête au passage, et bouche le dernier comme une bouteille.

De cette façon vous retirez un chapelet de canards qui ne vous ont pas coûté de poudre ni de plomb, ni la peine de porter un fusil dont même bien des gens ne savent pas se servir. Les dames peuvent faire agréablement cette pêche... Par la même occasion, je veux leur apprendre aussi quelques amusemens de chasse.

La chasce aux Merles et autres Oiseaux de cette espèce.

On va dans un bois, on cherche un petit espace découvert, on y porte un *geai* un peu fort que l'on couche à terre sur le dos, les pattes en l'air. On lui assujétit fermement les deux ailes

par deux petites fourches que l'on enfonce en terre et qui les tiennent en respect, en ne leur laissant que les pattes de libres. Ensuite on se retire à l'écart.

Le *geai* se met à crier comme le diable; à ces cris tous les oiseaux à peu près de cette espèce comme d'autres *geais*, des *merles*, des *sansonnets*, accourent et voltigent à l'entour de lui. La curiosité les pousse; les plus jeunes sont toujours les plus étourdis. Ils s'avancent si près de lui que le *geai* qui se démène toujours en attrappe un avec ses pattes et comme vous l'avez choisi fort, il serre si bien son prisonnier qu'il ne peut pas s'échapper. Vous arrivez, vous retirez le jeune captif des griffes du vieux *geai*; et vous retournez à votre cachette, dont vous sortez à mesure qu'il y en a un de pris. Un seul *geai* peut ainsi vous en prendre une demi-douzaine et plus dans une matinée.

Façon de prendre des Corbeaux.

Dans le temps de neige, on va dans une plaine qui en est couverte. On y enfonce plusieurs cornets de papier dans le fond desquels on a mis de la viande ou des tripes de volaille, quelque chose

de forte odeur; et l'on a garni tout le dedans du haut des cornets avec de la glû, et l'on s'éloigne.

Les corbeaux attirés par l'odeur, fondent sur les cornets, qu'à cause de la blancheur du papier, ils ne distinguent pas de la neigent. Ils plongent la tête dedans pour prendre la viande et se renlèvent aussitôt. Mais la glû s'attachant à leurs plumes, les cornets restent collés sur leurs têtes, et les encapuchonnent.

Les oiseaux ahuris de ne plus voir clair, et cherchant à se débarrasser de leurs enveloppes, montent toujours et s'élèvent en droite ligne tant qu'ils ont la force de voler; mais quand elle leur manque, ils retombent comme des pierres et sans mouvement. On les ramasse, on leur coupe la tête et l'on en fait de bonne soupe... pour ceux qui l'aiment.

Histoire d'un Sanglier pris à la Halte.

Le chevalier Gascon se remit sur les rangs pour raconter d'autres gasconnades.

« Messieurs, et mesdames, écoutez cet autre trait dé chasse qué bous auriez dé la peine à croire, s'il bous était raconté par un autre qué moi. »

Lé roi chassait dans la forêt de *Fontainé-*

vleau, et la halte était indiquée à un tel carréfour ou étoile où lé tapissier dé la couronne abait dressé une tente champêtre, mais commode pour y prendre des raffraîchissemens de toutes espèces qué l'on abait préparés pour les princesses et dames dé la Cour qui abaient boulu prendre lur part dé ce dibertissement.

Dans un moment où plusieurs dé ces princesses fatiguées d'aboir suibi quélqué temps la chasse, étaient à sé réposer dans cé lieu dé rendez-bous, un cri effrayant sé fait entendre. « *Saubez-bous* ! *saubez bous* !

C'était un *sanglier* monstrueux, blessé et furieux, qui courait en droite ligne et galoppait en écumant du côté dé la tente où se troubaient toutes les dames. La terreur les rend immobiles, les hommes dé la suite fuyent tous et sé sauvent lâchément. Dé sorte qué les pauvres infortunées dames et princesses démurent sules, sans défense, exposées à la rage du *monstre* qui ba les déchirer.

Hurusément pour elles qué lé chébalier dé *Bise-au-vut* n'était pas loin, et qu'il né perd jamais la tête... En boyant lur imminent danger, jé mé dis : « Chébalier, la gloire et l'honnur i t'ordonnent dé les sauber. » Soudain jé mé pré-

cipite dans la tente. Jé m'empare des premiers ovjets de défense qué j'apperçois. Jé saisis d'une main un épais *fromage à la crême* et de l'autre j'empoigne lé *marteau du tapissier*, et au moment où lé *sanglier* s'élance sur une des princesses, la gueule ensanglantée pour la découdre d'un coup de boutoir, jé mé jette intrépidément au devant dé l'énorme *vête* en lui présentant lé fromage à la crême dont je lui coëffe sa terrible hure. L'animal le traberse tout entier dé ses longues et formidables défenses, et moi, suvitément jé les lui ribe abec mon marteau dé l'autre côté du fromage... Par cé trait unique dé vraboure, j'ai saubé la bie dé la princesse et dé toutes les autres qué lé *monstre* aurait décousues sans mon intrépidité et ma présence d'esprit. »

On peut se servir de ces plaisanteries pour acquitter des gages, quand on a donné pour pénitence de conter une histoire.

Il vaut mieux faire rire, qu'ennuyer ou faire bâiller les auditeurs.

Le Lièvre Sorcier.

« En boici une autre. » C'est encore le Gascon qui parle. Un certain marquis, passionné

pour la chasse, mais qui n'était pas adroit tireur, était en révanche rempli d'amour propre et boulait toujours soutenir qu'il abait tué ou touché le gibier qu'il abait ajusté, quoiqu'on n'en retroubât jamais la moindre pièce. Il était dé plus extraordinairement crédule sur tous les contes dé magie et dé sorciers.

Il nous contait un jour, qu'il abait tiré au moins cent coups de fusil déssus un *liebre* ensorcélé, disait-il, ou magicien; sans qué jamais cé damné *lièbre* fût resté sur la place. Moi pour mé rire dé lui, boici, mesdames, cé qué jé fis. Etant à son château, j'allai chasser un matin sur ses terres.

Jé tuai lé prémier *lièbre* qui mé partit débant, parcé qué, sans banité, jé né manque jamais; qué lé gibier courre, ou qu'il bole, sitôt qué jé lâche la détente, l'*animal* il est dans ma *carnacière*.

Alors, jé fens la peau du bentre dé cé *lièbre*, et jé lui coule dédans dus ou trois libres dé pétit plomb; ensuite jé lé récous vien proprément en révroussant le poil déssus la couture, et jé rébiens dans l'appartément où lé marquis était à déjeûner abec les dames.

« Eh! cadédis! qué jé lui dis, Moussu lé mar-

quis, abez-bous jamais tué un *lièbre* aussi famus qué célui-là ? Soulébez-lé. Effettivément, lui-même et toute la compagnie lé soupésant alternatibément, on fut émerbeillé de sa prodigieuse pésanteur.

On l'oubrit, et quand on bit tout lé plomb qué j'abais mis dans sa peau en sortir, lé marquis s'écria. « Boyez-bous vien, mesdames la prube dé cé qué jé bous ai dit, et en même temps dé mon adresse ? C'est lé même sorcier dé *lièbre* qué j'ai tiré cent fois, qué j'ai toujours attrapé, et qui mé rapporté en *gros*, lé plomb qu'il m'abait emporté *en détail.* »

Il sé confirma dé plus en plus dans sa croyance des sorciers ; mais comme jé dis aux dames la pétite ruvrique qué j'abais employée, on finit par rire veaucoup à ses dépens.

Autre de deux Sangliers.

Un autre cavalier : dit moi, mesdames, j'ai un trait à vous conter qui est plus curieux encore que celui de M. le chevalier, parce que le sien n'est qu'une plaisanterie, spirituelle à la vérité, au lieu que le mien est un fait réel, qui doit intéresser les naturalistes, en leur offrant une preuve de l'instinct des animaux.

J'étais le jour de la *Saint-Hubert* dans le château d'un de mes amis, dont le parc aboutit à la forest de *Sénar*. Nous avions chassé toute la journée et nous retournions sur le soir au château, chargés de gibier. Nous suivions une longue allée assez étroite, lorsque nous apperçumes passer loin devant nous un *marcassin* assez fort, suivi immédiatement d'u gros sanglier.

Un de nous qui avait encore de la munition, coula bien vîte un lingot dans son fusil et tira. Au coup, le *marcassin* décampa; et le *sanglier* resta, mais debout et sans tomber. Etonnés de l'aventure, et ne concevant pas l'effet de ce coup de fusil, nous ne savions si nous devions avancer, d'autant plus que nous n'avions plus de quoi charger nos armes. Je dis aux autres de rester sans bouger, et je m'aventurai à m'approcher sans bruit du *sanglier* immobile et qui cependant grognait toujours, mais faiblement.

Je tenais mon fusil armé de sa bayonnette et j'avais encore pour ressource un bon couteau de chasse. J'arrivai ainsi sans bruit assez près de l'animal; et je vis qu'il tenait quelque chose dans sa gueule; en examinant, toujours avec précaution, je reconnus que le vieux sanglier

était aveugle et que ce qu'il tenait dans sa gueule était la queue du *jeune*, qui le conduisait.

Le lingot l'avait coupé juste au raz du croupion.

Le *marcassin* avait fui, et le *sanglier* qui ne savait ce qu'il en était, puisqu'il n'y voyait pas, attendait que l'autre marchât pour le suivre, et l'excitait en grognant.

Là dessus je m'avisai d'un expédient. Je pris l'autre bout de la queue, et faisant signe à mes compagnons de me suivre doucement de loin, je marchai devant le sanglier, en le tirant sur mes pas par ce bout de queue, et je l'amenai ainsi jusqu'au bord des fossés du château, où je le fis tomber.

CHAPITRE VII.

Petits Tours à jouer en compagnie.

VOUS prenez un œuf, quand on veut en manger à la coque, ou durs. Vous faites à chacun, ou seulement dans quelques-uns,

un petit trou avec une aiguille, et vous y insinuez un crin de cheval. Ensuite vous les faites cuire. Quand on les sert sur la table, ceux qui, en cassant leur œuf, trouvent ce crin dedans, ne savent comment il peut s'y être introduit. Ils supposent que c'est une poule qui l'a avalé dans une écurie, ou telle autre supposition plus barroque, et vous riez de leur erreur.

Pour faire paraître des Vers sur la Viande.

On coupe une chanterelle de violon en petits morceaux, et lorsque la viande est chaude et qu'on la porte sur la table, on jette dans le plat de ces morceaux, la chaleur les dilate et leur fait faire des mouvemens qui, avec la forme ressemblante qu'ils ont déjà, font croire aux convives que ce sont de véritables *vers*, et ils renvoient la viande sans y oser toucher. Ce secret est bon pour un gourmand ou un avare qui, voulant avoir l'air de servir un bon repas à ses amis, veut pourtant épargner et garder pour lui les meilleures pièces, qu'il mange ensuite sans répugnance, et en riant de la duperie des autres qui ont été dégoûtés par une trompeuse apparence.

Faire courir un Œuf.

Vous videz un œuf par le moyen d'une paille qui vous sert à pomper tout ce qu'il y a dedans, au moyen d'un petit trou que vous y avez fait. Vous y introduisez eusuite un *grillot* vivant, et vous rebouchez le trou avec de la cire blanche, ou un morceau de papier que vous collez dessus, et vous le mettez dans une assiette avec d'autres œufs pleins.

Au bout d'un instant, la chaleur des autres qui se communique à celui-là, ranime le *grillot* qui commence à s'agiter dans l'œuf, et le fait remuer au grand étonnement de la compagnie.

Autre pour attraper un nouveau Mari Jaloux.

Vous avez un *coucou* que vous enfermez dans un coin de la chambre à coucher des nouveaux époux pendant le souper, et que vous avez soin de tenir dans l'obscurité. L'*oiseau* ne dit rien, et dort tant qu'il n'y voit pas clair; mais au moment où l'on amène les époux au lit nuptial, le bruit réveille l'*animal*, la lumière des

bougies le frappe, et lui fait croire que c'est celle du soleil ; et il fait subitement entendre des cris multipliés de *coucou*, *coucou*.

Cette apostrophe qui sonne mal aux oreilles d'un nouveau marié, donne lieu à des plaisanteries dont il se tire comme il peut ; mais toujours bien, s'il a de l'esprit, ou au moins l'esprit bien fait.

CHAPITRE VIII.

Quelques Mots sur les Mystifications.

IL est d'autres amusemens assez en vogue dans les sociétés, où tous les personnages se divertissent aux dépens de celui qu'on a choisi pour victime.

Il y a des gens qui se laissent mystifier par bêtise et ignorance ; d'autres par confiance et crédulité. Même avec de l'esprit, on peut être dupe de certaines suppositions que tout le reste de la société est d'intelligence pour vous faire.

Dans d'autres, on n'y donne que par une excessive simplicité, ou par des préjugés ridi-

cules sur la possibilité et la vertu de certains secrets imaginaires : témoin le célèbre *Poinsinet* qui n'était pas une *bête*, et qui a laissé après lui le souvenir des mystifications les plus incroyables, auxquelles il s'était prêté avec la bonne foi d'un enfant, ou même d'un imbécille.

On lui faisait croire que par le moyen de certaines opérations mystérieuses, on l'avait rendu invisible ; et, pour preuve, on le cachait dans des cabinets de garde-robe, où l'on faisait devant lui et sur lui des ordures comme si on ne l'eût pas vu. A table, ou dans un cercle, on crachait sur lui, on lui jetait de l'eau.... Enfin on lui faisait mille niches plus fortes les unes que les autres, et dont il était enchanté, comme d'autant de preuves certaines de l'invisibilité qu'on lui avait procurée.

Il y a d'autres mystifications moins dures, et qui sont agréables à la compagnie, sans offenser l'individu qui en est l'objet : ce sont celles qui ne consistent que dans des méprises et des fausses apparences que l'on a le talent et l'adresse de faire passer pour véritables.

Il y a des personnes naturellement gaies, facétieuses, qui ont en outre la possibilité et le talent de contrefaire toutes sortes d'idiomes et

de baragouins, d'être même, ou d'imiter les ventrilogues. Ce sont autant de moyens pour induire en erreur un homme ou une femme de la compagnie, qui est sans méfiance, qui n'est pas prévenue, et contre lesquels tous les autres sont ligués et jouent un rôle convenu pour les faire donner dans le piége.

Un plaisant se fait passer pour *Allemand*, pour *Anglais*, *Turc* ou de telle autre nation, et *promène* ainsi la personne qui croit tous ses contes.

Le mot *promener* est un terme consacré pour ces sortes d'attrapes, que l'on fait à celui ou celle qui croit bonnement ce que l'autre lui conte, et qui y répond franchement.

Un autre fera le sourd. Il force ainsi ceux qui lui parlent à crier très-fort, même à s'égosiller; et, feignant enfin d'entendre mal, il répondra de travers, et par ses *quiproquos* fera rire celui qu'on s'entend pour duper, pendant que le reste de la compagnie rit au contraire de celui qui est ainsi mystifié.

Ce dernier genre de mystification n'a pas les inconvéniens du premier, en ce que l'on peut, sans être humilié, convenir que l'on a été dupe de la plaisanterie que l'on avoue ensuite, et

que l'on pardonne volontiers tout ce qui n'est qu'un jeu, quand il n'a pas blessé l'amour-propre.

C'est cette attention qu'en finissant ce chapitre nous recommandons à nos lecteurs.

S'amuser et rire innocemment doit être le but et l'objet de toutes les compagnies qui se rassemblent. On doit s'y interdire tout ce qui pourrait choquer ou chagriner un des membres qui la composent; par ce moyen et avec ces précautions, on se procure les uns aux autres un plaisir innocent. Mais, en oubliant ces égards naturels que l'on se doit mutuellement, et que chacun est en droit d'exiger des autres, on risque de se faire des ennemis, même de ses meilleurs amis.

Offrons-leur le miel de l'*abeille*; mais ne les piquons pas de son *aiguillon*.

CHAPITRE IX.

Des Jeux de Mouvement et d'Exercice.

Une particularité distinctive, comme un avantage de ces jeux pour la jeunesse vive et dissipée, et les personnes dont le tempérament actif et remuant s'accommoderait peu des amusemens plus sédentaires qui, n'occupant que l'esprit ou la langue, leur semblerait engourdir leurs corps, c'est la liberté qu'il laisse aux joueurs, et l'agrément de s'agiter en tous sens, d'aller, de venir, et de donner enfin de l'exercice à tous leurs membres. Parmi ceux-ci il en est de différentes classes, de plus ou moins turbulens, et qui exigent un grand espace, ou qui peuvent se jouer dans un local plus resserré.

Dans ceux du premier genre, on peut placer en tête le jeu des Barres.

Le Jeu des Barres.

Ce jeu qui est une espèce d'image des ruses de la guerre, mérite, à juste titre, la première place dans tous ceux d'exercice, tant parce qu'il affermit le tempérament des jeunes gens, en assouplissant les membres, et les accoutumant à la fatigue et à la légèreté, que parce qu'il peut leur devenir utile après dans bien des circonstances de leur vie. Dans des occasions dangereuses il leur donnera les moyens de fuir un ennemi, un voleur, une bête féroce, quand ils ne pourront pas les combattre; ou de les atteindre et de les vaincre quand ils seront armés; et dans des fêtes, des réjouissances de leur patrie, il leur fera remporter le prix de la course, et les associera en quelque sorte à la gloire des vainqueurs dont on célébrera le triomphe.

Quoique ce soient presque exclusivement les jeunes garçons qui s'adonnent en Europe à cet exercice, je pense qu'il serait très-avantageux et profitable d'y accoutumer aussi nos jeunes filles.... Les nymphes couraient dans les bois, à la suite de Diane, et se faisaient gloire de devancer ses lévriers, pour saisir, les premières,

le gibier fugitif, dont elles venaient fa e hommage à la déesse.... et les jeunes Lacédémoniennes et Spartiates savaient disputer le prix de la course à tous les jeunes gens de la Grèce... La belle et fameuse princesse Atalante, qui avait vaincu tous les princes qui prétendaient à sa main, ne perdit, avec son compétiteur, que pour s'être arrêtée à ramasser les pommes d'or que cet industrieux amant jetait le long de la carrière, pour l'amuser et gagner du terrein sur elle.

Manière d'exécuter ce Jeu.

On choisit un champ vaste, dans un terrein uni : vingt ou trente jeunes gens, plus ou moins, rassemblés pour ce jeu, se partagent en deux troupes égales ; chacune va se placer à l'une des extrémités du champ qui devient leur camp, à l'une et à l'autre. On a l'attention de se distribuer de manière qu'un parti ne soit pas trop fort aux dépens de l'autre ; car quoique le nombre soit égal, l'agilité reconnue de tels et tels coureurs déciderait trop vîte l'avantage pour une des troupes, s'ils se trouvaient ensemble dans la même. On trace ensuite une

ligne à quelque distance, en avant de chacun des deux camps.

Cette ligne est de chaque côté la sauve-garde, en dedans de laquelle on ne peut pas faire prisonnier le coureur du camp qu'elle renferme. C'est aussi à cette ligne que s'arrête le premier du camp opposé, qui vient provoquer à la course un de ses ennemis.

Il le nomme, bat trois fois des mains, et au troisième coup se retourne en fuyant devers le camp d'où il est parti. L'ennemi provoqué le poursuit avec ardeur; lorsqu'on le voit prêt à le saisir, un autre coureur part du camp du provoqueur fuyard, et court sur son poursuivant, qui cherche alors à s'échapper, tandis qu'un autre de son parti s'avance de même après le second ennemi attaquant, qui est aussi secouru par un troisième.... et ainsi de suite de chaque côté, ce qui occasionne souvent et à tout instant des mêlées nombreuses et fort vives.

A mesure que chaque fuyard se sent fatigué, ou trop poursuivi par un coureur plus alerte, il cherche à regagner son camp, où il se repose en sûreté, lorsqu'il a pu parvenir à repasser la ligne de démarcation.

Mais si son ennemi l'atteint avant qu'il ait

repassé cette sauve-garde, et lui frappe trois coups sur l'épaule ou le bras, il est fait prisonnier, et son vainqueur l'emmène dans son camp, où on le place alors dans un quartier de réserve sur les derrières, et on met des gens pour le garder.

Une fois qu'il y a des prisonniers de faits de part et d'autre, le grand objet est de les pouvoir délivrer. Pour cet effet, plusieurs coureurs de leur parti, vont demander barres à différens sujets du parti des vainqueurs, et cherchent, en se faisant poursuivre au loin, à les détourner du camp; et, pendant ce temps, lorsqu'on le voit un peu dégarni, les plus forts viennent par malice et ruse ou par impétuosité se glisser ou foncer daus le quartier des prisonniers; et s'ils parviennent à les toucher, ils les délivrent et les ramènent. . . . Mais si les gardes ennemis peuvent au contraire saisir ces nouveaux venus et les frapper eux-mêmes, ils restent prisonniers avec leurs camarades, jusqu'à ce que d'autres puissent être plus heureux ou plus adroits, et leur rendre la liberté à tous. . . Alors le jeu recommence; mais quand le plus grand nombre, ou les plus forts sont pris, l'autre parti cède et se rend, et la victoire est gagnée.

La Main Chaude.

Ce jeu que tout le monde *connaît*, mais dont bien des gens n'ont qu'une idée très-imparfaite, dégénère souvent en brutalité par la grossièreté et l'inconséquence des jeunes étourdis, ou la maladresse et la rusticité des hommes qui s'y mêlent, et qui, abusant de leurs forces, ne cherchent qu'à donner de rudes coups, et qu'à faire preuve de vigueur en risquant d'estropier les compagnons avec lesquels ils ne devraient chercher que le plaisir. Cette manière trop ordinaire devrait le faire proscrire, ou au moins faire établir, avant de le commencer, une loi qui défendrait de frapper fort, et de travestir en supplice ce qui n'a été inventé que pour l'amusement.

Alors le tableau changerait entièrement, et l'on ne verrait que de l'agrément dans ce jeu, où le plus souvent le patient alternatif n'éprouve que de la douleur.

Il suffira, pour prouver ce que j'avance, de rappeler la seule façon dont ce jeu devrait s'exécuter....

On prendra dans la société des joueurs un individu mâle ou femelle qui, désigné par le sort, ou s'offrant de bonne volonté, sera le premier

patient. Celui-là s'il est garçon, choisira et nommera sa confesseuse ; ou, si c'est une fille, elle indiquera le garçon qui sera son confesseur.

Le jeune homme ou la jeune personne qui devra remplir cet emploi, s'assied sur un fauteuil placé seul au milieu de l'assemblée, et recevra sur ses genoux la tête inclinée du patient ou de la patiente, qui avancera une de ses mains sur son dos. Un des assistans ou une des compagnes frappe légèrement sur cette main ; alors celle qui a reçu le coup se relève, observe les maintiens, calcule la rudesse ou la douceur de la main qui a frappé, et nomme celui ou celle qu'elle pense deviner. Si elle rencontre juste, celui ou celle qui se trouve légitimement accusée prend la place de la première, et expose à son tour sa main à qui voudra la frapper. Si l'on a nommé à faux on se remet, et l'on reçoit de nouveaux coups, jusqu'à ce que l'on ait rencontré véritablement.

On conçoit aisément qu'il doit y avoir plus de plaisir à donner une légère chiquenaude ou à frotter galamment sa main dans celle d'une jolie fille ou d'une aimable femme, qu'à la froisser douloureusement avec une claque vigoureuse, qui la fait renoncer, et se retirer du jeu, en se

plaignant de la malhonnêteté des joueurs....

Mais il y a des agrémens particuliers qui rendent ce jeu d'autant plus intéressant pour les amoureux et les amantes; la satisfaction de poser sa tête sur le giron d'une femme chérie, ou de la sentir pressée par les genoux de l'amant qui sait plaire....

La facilité que le confesseur ou la confesseuse, le patient ou la patiente ont de se glisser un billet doux l'un à l'autre et de recevoir l'annonce du bonheur d'une main, tandis qu'avec l'autre on fixe l'attention de la société et l'on met en défaut sa surveillance, est un attrait de plus pour ce jeu; et souvent l'amant qu'un indiscret frappe trop fort par derrière, est insensible à la douleur du coup rude qu'il reçoit, par le plaisir dont il jouit de sentir sa tête pressée par les mains douces de sa maîtresse....

Les Métiers.

Tous les jeux n'ont pas le même degré d'intérêt, et je parle de plusieurs seulement pour les indiquer et en donner la nomenclature.

Celui-ci, par exemple, est presque purement machinal, comme son titre l'annonce, et se joue

même à la muette ; ce qui est une singularité presque unique.

Celui ou celle qui le fait jouer s'approprie un métier mécanique quelconque, et chacun de la société s'en choisit un de même, en observant et en convenant d'avance des gestes indicatifs qui feront reconnaître ces différens métiers.

Exemple.

Le maître du jeu sera perruquier ; il fera le signe de crêper les cheveux.

Un homme sera cordonnier ; son geste sera de tirer le fil gros.

Un autre sera écrivain ; il fera le signe d'écrire.

Un autre peintre, barbouilleur ; il fera mine de dessiner ou peindre sur un mur.

Une femme sera couturière ; elle fera semblant de coudre.

Une sera blanchisseuse ; elle aura l'air de savonner.

Une autre fera de la dentelle ; elle agitera ses doigts comme si elle remuait et mêlait ses fuseaux, etc.

D'après cette disposition bien entendue, le jeu commence.

Celui qui le mène, une fois que tout le monde

est assis, et lui au milieu, pour être bien en vue, fait d'abord, sans parler, les gestes de son métier; tant qu'il s'occupe de cet exercice, chacun des autres doit faire de même, et tous ensemble, les gestes et mouvemens de celui qu'il a choisi; peu après le maître change et contrefait à sa volonté les gestes d'un des autres métiers convenus. A l'instant, celui du métier qu'il imite doit changer aussi d'allure, et faire au contraire le métier du maître, et tous les autres doivent rester dans l'inaction. Le maître varie à mesure, passe d'un métier à l'autre, et à chaque fois celui qu'il figure doit également répondre en faisant celui du maître. Toutes les fois que pour tromper il reprend le sien, tous les autres doiaussi retourner et figurer le leur .... On voit que ce jeu exige seulement une grande attention des yeux qui doivent être continuellement fixés sur le maître du jeu, pour régler et varier tous les mouvemens en proportion de ceux qu'on lui voit faire.

Lorsque l'on y manque ou qu'on se trompe de métier, on paie des gages. Comme ce jeu est monotone et peu piquant, qu'en outre il doit ennuyer les dames, puisque l'on n'y peut pas parler, on ne le joue pas long-temps; on ne l'em-

ploie que quelques momens pour faire diversité ; mais peu d'instants suffisent pour y faire donner bien des gages, quand celui qui le conduit est adroit et alerte.

Le Colin-Maillard.

Je ne rapporterai pas les règles de ce jeu, trop ancien et trop connu. Je n'en parle que pour citer une anecdote plaisante. C'est une friponnerie maligne, dont quatre ou cinq égrillards de bon appétit s'avisèrent un jour pour escamoter un déjeûner dans un cabaret.

Ils avaient eu l'attention d'en choisir un où le vin était très-bon, où l'on donnait à manger, et où ils avaient remarqué, (car ces gaillards-là prennent garde à tout) où ils avaient remarqué, dis-je, que le garçon qui servait était fort ingénu.

Ils arrivent donc, la gueule bien enfarinée, comme on dit, choisissent sur la carte ce qu'il y avait de meilleur, chacun suivant son goût, et se font servir du vin de la première qualité, dans une chambre en haut. Ils boivent et mangent copieusement ; et lorsqu'ils sont si abondamment repus, qu'ils ne peuvent plus rien avaler, ils sonnent, et demandent la carte. Le

garçon l'apporte. Alors les bons compagnons, pour mieux le gagner, ajoutent au compte douze sous pour boire pour ce garçon, qui les remercie beaucoup avant de rien tenir encore. Ils mettent tous la main à la poche en même temps pour payer; mais chacun arrête son camarade, en lui disant qu'il veut avoir le plaisir de régaler. Un combat de politesse et de générosité s'engage entre eux, aucun ne veut céder à l'autre. Bref, il est impossible de les accorder, personne ne voulant souffrir que les autres paient.

Au milieu de cet embarras, un des égrillards s'écrie tout-à-coup, comme par inspiration : Mes amis, je m'avise d'un moyen pour sauver notre délicatesse à tous; puisque nous avons la même envie de payer tous l'écot, nous avons tous le même honneur, et il faut que le hasard seul décide qui aura ce plaisir-là. Vous connaissez le jeu du Colin-Maillard, c'est celui-là qui va nous mettre d'accord. Disant cela, il prend sa serviette, et ajoute : « Ce garçon, qui n'y entend pas finesse et qui ne favorise aucun de nous particulièrement, va faire le Collin-Maillard. Nous allons nous ranger autour de lui, et celui de nous cinq qu'il attrapera, paiera tout l'écot. »

Tous ont l'air de s'accorder à cet avis ingénieux, le garçon même l'approuve le premier, en disant que c'est *ben* inventé.

Alors tous mes lurons se lèvent et viennent dans le milieu de la salle. On bande les yeux du garçon avec la serviette, et on le conduit dans un coin. Après on lui donne le signal d'avancer à tâtons pour saisir le premier qu'il rencontrera; mais tandis que le garçon marche doucement dans la chambre en étendant les mains, nos écornifleurs filent promptement en allongeant les jambes vers la porte, sortent, descendent et traversent le cabaret, en disant au maître qu'ils ont payé au garçon ; et les voilà tous dehors, et qui disparaissent comme des éclairs.

Au bout de quelques minutes, le maître ne voyant pas redescendre le garçon, fut curieux de voir ce qu'il pouvait faire dans la chambre en haut, tout seul. Il y monte donc, et le voit les yeux bandés avec sa serviette, et qui se cognait contre les tables et les tabourets, en étendant le plus qu'il pouvait ses grands bras à droite et à gauche. Il avance sur lui, tout en colère, pour le frapper ; mais le garçon, le saisissant à brasse-corps, lui crie : « Ah ! parbleu, j'en tiens un à la fin, c'est vous qui paierez l'écot. »

Je vous laisse à juger ce qu'il en fut, et qui le paya du maître ou du garçon.

Le Jeu du Loup et de la Biche.

On prend un des jeunes gens de la société pour faire le loup, et ordinairement c'est un des plus alertes et des plus amoureux qui se propose pour faire ce rôle, qui quelquefois le fatigue beaucoup, et fort inutilement. D'autres fois aussi il est récompensé. Après, toutes les jeunes femmes et filles se mettent sur une ligne à la queue l'une de l'autre, et la dame la plus âgée des joueuses se place à leur tête... Alors toutes se tiennent à la file par le derrière de la robe. Le jeune loup se présente en avant en face de la première dame, en disant :

Je suis loup, loup, loup, qui te mangera.

La femme en étendant ses bras :

Je suis biche, biche qui t'empêchera...

Le loup cherche à foncer ou à tourner autour du troupeau, pour attraper celle qui fait la queue. Mais comme celle de devant l'empêche toujours tant qu'elle peut, et que toutes celles qui forment la queue suivent ses mouvemens en tournant à gauche ou à droite, suivant le côté

que le loup attaque, il est toujours très-loin de la dernière, et toutes ces voltes subites que font les corps élégans et sveltes de ces jeunes personnes, offrent des tableaux très-variés et très-voluptueux.... Si cependant, par sa grande vivacité, le loup parvient à dépasser le commencement de la ligne et à approcher de celle qu'il veut saisir, cette dernière lâche la robe de sa précédente et court gagner la tête de la file, où elle fait la biche à son tour, et ainsi de suite; toutes les filles qui se trouvent les dernières, se sauvent et se remettent en tête, jusqu'à ce que la plus âgée, qui avait fait la première biche, se trouve à la queue. Ce qui fait la fin du jeu pour le loup, qui, bien fatigué et rendu, donne encore autant de gages par-dessus le marché, comme il y avait de filles ou de brebis dans le troupeau, et chacune des filles lui imposera une pénitence. Si l'on veut continuer le jeu, on refait un autre loup, et on recommence la queue.

Lorsque le loup attrape une des filles de la queue, il ne la mange pas; mais il a le droit de l'embrasser à l'instant, et lui fait donner un gage, qui se tirera à la fin du jeu.

On voit que ce jeu est d'un grand exercice, et peut être très-amusant, par l'ardeur que doit

mettre à la poursuite des brebis, le loup amant, par la prétention que les jeunes filles mettent à s'échapper, et par la bonne volonté que laisse quelquefois apercevoir une amante à se faire attraper. On sent que ce jeu est plus agréable dans un jardin ou une cour, et à l'air, que renfermé dans une chambre.

La Pantoufle.

Jadis désigné sous le nom ignoble de la *Savatte*. Ce jeu qui se joue, tout le monde assis sur le plancher dans un appartement, ou sur la terre dans un champ ou un jardin, n'est fatigant que pour celui qui est obligé à son tour d'attraper la pantoufle.

Voici comme il se joue.

Tous les personnages de la société s'asseoient à terre, formant un grand rond, un garçon à côté d'une demoiselle, et ainsi alternativement tant qu'il y en a. Tous les joueurs retirent leurs jambes à eux en appuyant les pieds à terre et élevant les genoux, de manière que cela forme une petite galerie circulaire qui règne tout autour de la place entre leurs cuisses et leurs jambes. Un seul individu mâle ou femelle reste debout, hors du cercle, et est chargé de trouver et de saisir

la pantoufle; mais il lui faut bien du coup-d'œil et de la vivacité. Il jette la pantoufle dans le cercle. Le premier ou première qui la ramasse la fait passer par-dessous la galerie des cuisses à ses voisins et voisines; et pendant ce voyage, le chercheur n'a rien à faire qu'à observer le mieux qu'il peut le chemin qu'elle fait. Enfin un des joueurs ou une, frappe trois coups de la pantoufle sur la terre ou le plancher. A ce signal, le quêteur s'élance sur la personne qui a frappé, pour saisir le précieux objet qu'il désire; mais promptement le frappeur ou la frappeuse la repasse sous sa cuisse, à droite ou à gauche; la pantoufle voyage encore; et, tandis que l'inquisiteur croit la prendre aux mains de la première, il est tout étonné de l'entendre battre à un côté opposé, en dedans ou en dehors du cercle. Il y recourt, et quelquefois celui ou celle qui a frappé en dehors, n'a que le temps de la rejeter en dedans, où un autre l'attrape et la fait circuler encore.

Si le premier chercheur s'en empare, celui ou celle entre les mains, ou cuisses, ou jambes de qui il la prend, paie un gage, lui cède sa place, et se lève pour courir à son tour après la pantoufle.

S'il ne l'attrape pas, lorsqu'il est fatigué et qu'il renonce, il donne un gage, et en outre reçoit, pour première pénitence, un coup de la pantoufle de chacun des joueurs, sur la partie du corps que le frappeur ou la frappeuse veut choisir. Voilà les désagrémens du jeu pour lui; mais il a pour dédommagement le plaisir d'avoir cherché librement à travers les bras, les jambes et les cuisses des cacheuses, et cela paie de bien des peines.

Le Jeu des Cerises.

Chacun prend un nom de fruit, comme poire, abricot, pêche, prune, noix, noisette, coin, groseille, pomme, etc.

On met sur une table une corbeille de cerises ou de bigarreaux à longues queues.

Alors celui qui fait jouer dit : Qu'est-ce qui veut des cerises? chacun dit : c'est moi, et en prend une. On s'assied, excepté le questionneur qui reste debout au milieu de la société.

Alors, tout le monde placé, il dit : Je voudrais bien troquer ma cerise pour *une poire*, ou tel nom de fruit qu'il lui plaît de choisir. La personne qui a pris le nom de ce dernier fruit,

doit répondre de suite : *C'est moi qui ai une poire*. *Eh bien*, dit le joueur, *donnez-moi votre poire, je vous donnerai ma cerise ; par où la voulez-vous*? replique la personne interpellée, *par la tête ou par la queue*? Le premier répond, je suppose, *par la tête*. Alors l'autre a deux manières d'obéir ; ou de mettre la queue de la cerise dans sa bouche, et d'en laisser paraître le fruit dehors, ce qui est une grande preuve de faveur ; et le favorisé qui vient le cueillir en une si agréable position, a le plaisir de manger la cerise en donnant en même temps un baiser à la bouche sur laquelle il la cueille, lorsque c'est une femme.

Dans ce cas, la femme se lève pour céder sa place au mangeur de cerises ; elle en reprend une autre dans la corbeille, et refait à son tour la même proposition à sa volonté.

Mais si la première personne à qui on a demandé *par la tête*, ne veut pas vous faire si beau jeu, elle est libre de placer sa cerise où elle veut : par exemple, elle plantera la queue dans ses cheveux, dans sa pantoufle, dans sa main, sous un chandelier, ou à tel endroit où il vous sera difficile de la prendre. Si elle la plaçait dans sa gorge ! Oh ! amant, que vous

vous trouveriez heureux ! Enfin, n'importe où elle la mettra, dès que le demandeur l'a prise, ils changent entre eux de place et de rôle, comme je l'ai dit.

Il reste encore une troisième façon de répondre à la demande de *par la tête*, c'est de jeter la cerise à la tête du demandeur. Alors, confus et humilié, il dit : *La poire n'est pas mûre* ; il donne un gage, et recommence sa question en nommant un autre fruit qu'il désire, ce qui subit les mêmes opérations.

Si au lieu de demander *par la tête*, il a demandé *par la queue*, la personne interpellée, si elle veut favoriser le demandeur, lui présente la queue en tenant la cerise dans ses doigts, et la lui laisse prendre fruit et queue ; par ce moyen il se trouve débarrassé, et donne sa cerise à la personne qui prend sa place, sinon elle met la cerise dans sa bouche ; l'autre vient tirer la queue avec ses doigts. La personne gobe la cerise, et celui à qui la queue reste, penaud de même, donne un gage, et continue le jeu en offrant sa cerise à un autre.

On conçoit que pour peu qu'il y ait de petites inclinations particulières dans la société,

l'amant ou l'amante s'empressent de retirer de peine le sujet qui les intéresse.

Les cavaliers surtout qui sont galans, ne laissent pas long-temps languir les dames ou demoiselles.

Le petit Bonhomme vit encore, ou *le Jeu de l'Allumette.*

Ce jeu très-simple, n'est plus en usage parmi les blancs et les Européens, mais on le joue à peu près chez les Sauvages; ainsi nous en parlerons dans le chapitre qui leur est consacré.

Le Jeu de l'Oiseleur.

Toute la compagnie, assise sur des chaises, forme un cercle très-étendu, au milieu duquel se tient debout celui ou celle qui doit faire le rôle de l'oiseleur.

Avant de commencer, chacun des joueurs se donne le nom d'un oiseau quelconque, pour en faire le cri quand il sera nommé.

Exemple.

Noms des oiseaux.	Leurs cris à imiter.
Un serin . . .	*Baisez, petit fils.*
Une tourterelle.	*Rou cou cou, rou cou cou.*
Une poule . .	*Coccodèque.*
Une pie . . .	*Margot, à la cave, Margot.*
Une chouette.	*Chou! chou! chou!*
Une dinde . .	*Glou, glou, glou, glou!*
Un canard . .	*Kan, kan, kan!*
Un moineau .	*Piou, piou, piou.*
Une perdrix.	*Quinquiriez, quinquiriez.*
Un corbeau .	*Kouac, kouac!*
Un perroquet.	*Du rôt du mouton.*
Une alouette.	*Tirlili, tirlili, tirlili.*
Une caille . .	*Paie tes dettes, paie tes dettes.*

Ceci bien convenu, et les noms d'oiseaux bien appliqués et reconnus, on commence.

L'oiseleur placé au milieu du cercle, chacun des joueurs ou joueuses étend ses deux mains sur ses genoux, et fait bien attention au discours de l'oiseleur, qui doit chercher à les tromper, d'autant que son but est de les distraire pour les faire donner dans le piége; ce qui consiste à nommer un des différens oiseaux désignés, sans qu'il y prenne garde; car s'il

ne répond pas aussitôt, il donne un gage.

L'oiseleur dira donc, je suppose, je me promenais ce matin dans tel champ de blé, ou dans un bois, ou dans une basse-cour, et j'y ai vu de très-jolis oiseaux. J'aurais bien voulu attraper une *poule*. Ici la joueuse qui a été nommée *poule*, doit répondre, sans remuer ses mains, par son cri *coccodèque*. L'oiseleur continue; mais au moment où j'allais la saisir, j'ai vu passer une *dinde*. Celle qui fait la dinde répond de même sans remuer les mains, *glou*, *glou*, *glou!* L'oiseleur continue. Ah! me suis-je dit, une *dinde* vaut mienx qu'une *poule*; j'allai donc vers la *dinde*. (Notez qu'elle doit toujours répondre à son cri à chaque fois qu'elle est nommée, ainsi que les autres, sans quoi un gage.) Mais une maudite *pie*, — La pie de suite, *à la cave*, *Margot*, et un moineau, *piou*, *piou*, *piou*, ont volé dans l'instant dans la basse-cour, et toute la volière. . . . . Ici tous les oiseaux doivent faire, toujours sans remuer leurs mains, tous leurs différens cris. L'oiseleur allant toujours, la *dinde*, *glou*, *glou*, *glou*, s'est sauvée à droite; la *poule*, *coccodèque*, a couru à gauche; et une *chouette* qui est venue, celle qui

a le nom de chouette fait ici son cri, *chou*, *chou*, *chou*. Alors tous les joueurs et joueuses faisant les oiseaux, doivent s'envoler en faisant le bruit des ailes, c'est-à-dire, enlever leurs mains et les esquiver, soit par en haut, soit par en bas, soit par côté. Là dessus l'oiseleur, qui est aux aguets, cherche à attraper une des mains; s'il en vient à bout, la personne qu'il a saisie donne un gage, et se met à sa place pour faire le jeu. Alors l'oiseleur se met sur le siége vacant, et prend, pour contribuer au jeu, le nom de l'oiseau qu'il remplace.

Si au contraire l'oiseleur n'en a attrapé aucun, il donne un gage et continue le jeu, en disant. . .

Cependant un oiseau plus paresseux que les autres, ou plus hardi, un perroquet. . . Le perroquet dit son mot, du *rôt du mouton*, et à ce signal tous les joueurs remettent leurs mains sur leurs genoux, sans quoi, on paie un gage.

L'oiseleur continue : N'ayant pas bougé, je vis bientôt revenir la pie, *à la cave*, *Margot*; la perdrix, *quiquiriez*; la caille, *paie tes dettes*, etc.

Enfin tous les oiseaux étaient déjà rassemblés, et la volière complète et tranquille (tous

les oiseaux font leurs cris), et je comptais bien en attraper au moins une couple, quand la diable de chouette (cris de la chouette) *chou, chou, chou!* Tous les oiseaux s'envolent encore, autrement dit, toutes les mains disparaissent de nouveau, et l'oiseleur attrape ou n'attrape pas.

Tant qu'il s'obstine, il garde sa place, sinon, lorsqu'il a payé trois gages, il est libre de renoncer, et on en tire un autre au sort, si quelqu'un ou quelqu'une ne s'offre de bonne volonté.

Ce jeu est très-amusant par le mélange des différens cris des oiseaux que l'on imite, par le charivari de tous, quand ils le font ensemble, et que l'oiseleur demande toute la volière ; et enfin par le mouvement de toutes ces mains qui s'enlèvent et s'échappent aux cris de la chouette.

La Cigale et les Fourmis.

Un ou une de la compagnie faisant la cigale, reste debout de même, et toutes les autres personnes qui font les fourmis, sont assises ou en cercle, ou en ligne, comme on veut.

La cigale écrit sur un papier, avec un crayon,

un mot analogue à ce qu'elle va demander, et le garde dans sa main avec le crayon. Puis, venant devant le cercle ou la ligne des fourmis, elle dit : *Mes amies, mes bonnes voisines, j'ai grand faim, voudriez-vous me prêter quelque chose pour subsister?* etc. s'adressant particulièrement à la première qu'elle veut choisir : *Vous, ma voisine, qui êtes charitable, ne m'aiderez-vous pas un peu?*

Moi, reprend celle-ci, *je ne puis vous offrir qu'un grain de blé. Grand merci*, dit la cigale; *et vous*, en apostrophant une seconde, *que pouvez-vous me donner?* Cette autre dira : *Je n'ai qu'un grain d'orge.* — *Bien obligée*, dit toujours la cigale, *c'est toujours ça. Et vous*, en s'adressant à une troisième. — *Moi, je peux vous donner un pois.* Une quatrième offrira *une fève.* Une cinquième, *une mouche*; tant qu'on n'offre pas à la cigale le morceau qu'elle a désiré d'avance. (Notez qu'il faut toujours à cette première demande de nourriture, ainsi qu'aux autres qu'elle fera après, lui offrir une chose proportionnée à sa demande, sans quoi l'on paierait un gage; de même, quand on répète un mot déjà nommé avec et par une autre.)

Elle est obligée de continuer ses demandes, jusqu'à ce qu'elle ait interrogé tous les joueurs; alors, si on n'a pas rencontré et nommé l'objet qu'elle a écrit, c'est elle qui donne le gage, et elle passe à une autre demande que je vais expliquer après.

Mais si une des fourmis lui nomme le mot, elle répond : *j'accepte, et Dieu vous le rende, ma voisine ;* et elle fait voir qu'elle l'a effectivement écrit d'avance sur son papier.

Cette fourmi-là se lève donc, et prend la place et le rôle de la cigale, à qui elle cède sa chaise. Alors elle entame la seconde interpellation, après avoir écrit de même le mot qui doit la délivrer. Elle attaque qui elle veut, en disant : *Ma voisine, à présent que j'ai bien mangé, je voudrais danser. Quelle danse me conseillez-vous* ? Celle-ci répond, supposons, *le passe-pied. Je ne l'aime pas*, dit la cigale ; et à une autre fourmi : *et vous* ? le *menuet*, répond la seconde ; *je ne m'en soucie pas ;* à une troisième : *et vous* ? la *sarabande ; ce n'est pas là mon goût.* Enfin l'une après l'autre lui nomme la *gavotte*, le *rigodon*, la *courante*, l'*allemande*, le *cotillon*, la *valse*, la *bourrée d'Auvergne*,

l'*anglaise*, la *matelotte*, la *provençale*, la *sabotière*.... après avoir refusé, tant qu'on ne nomme pas la sienne écrite d'avance ; lorsqu'elle l'entend enfin, elle dit : *Tout juste, c'est celle là que j'aime*. La fourmi donne un gage, et devient cigale.

Alors cette troisième cigale dit : je vais donc danser, mes belles amies ; mais je ne voudrais pas danser sans musique. De quel instrument me conseillez-vous de me faire accompagner ? (et elle écrit de même d'avance celui qu'elle choisit.)

Une des fourmis lui dit, de la *flûte à bec*. *Non*, reprend la cigale, *je n'aime pas cet instrument*. Une autre, du *violon* ; une autre, de la *flûte traversière* ; une autre, du *flageolet* ; une autre, de la *flûte à l'oignon* ; une autre, des *castagnettes* ; ou du *cor-de-chasse*, ou du *haut-bois*, de la *clarinette*, du *forte-piano*, de la *harpe*, du *serpent*, de la *trompette marine*, des *timballes*, de la *guimbarde*.... Ah ! vous y êtes, voilà tout ce que j'aime ; et celle-ci qui a si bien deviné, devient la quatrième cigale.

Elle dit donc : Mes amis, la danse fatigue, et j'ai tant dansé que je voudrais dormir à

présent ; sur quoi me coucherai-je bien, à votre avis ?

La première dit : sur la terre ; la seconde, sur de l'herbe ; la troisième, sur de la mousse ; une autre sur des feuilles, sur de la laine, sur du coton, sur un drap, sur de la toile, de la mousseline, de la soie, de la plume, du sable ; enfin on devine encore, et cela donne la cinquième cigale, qui est la dernière du jeu.

Cette cinquième prend la parole et dit : Je dormirais bien, mais j'ai une grosse peur ; pendant que je dormirai, je crains d'être mangée par quelqu'oiseau qui me guettera. Or, devinez, mes bonnes amies, duquel j'ai le plus de peur.

L'une dit, d'un moineau; l'autre, d'un corbeau ; une troisième, d'un merle ; une quatrième, d'une chauve-souris ; une autre d'une perdrix, d'une alouette, d'une hirondelle, d'une mésange, d'un pinson.

Comme il y a beaucoup d'oiseaux à nommer, lorsque le tour entier est fait, et que la cigale a interrogé toutes les fourmis, si son oiseau n'est pas deviné, elle recommence le tour, et donne un gage pour chacune de celles qui, répondant pour la seconde ou pour la troisième fois,

ne rencontrent pas celui qu'elle a choisi. Alors cela devient plus drôle, parce que les noms des espèces les plus connues étant épuisés et ne devant pas se répéter, on cherche les plus extraordinaires et les plus étrangers, comme le colibri, l'autruche, l'oiseau-mouche, etc. Quelquefois aussi la cigale ayant bien pensé d'avance que, pour ne pas risquer d'être pris, on nommera tous les oiseaux, ou autres articles de ces demandes les plus éloignés de l'usage ordinaire, elle a l'adresse d'écrire sur son papier un objet qui semble le moins près de la pensée, et cela fait qu'en croyant se sauver, on se perd plus vîte, en nommant justement ce à quoi l'on suppose qu'elle a le moins songé; ce qui donne un piquant de plus à cette attrape.

Mais, en même temps, le rôle de la dernière cigale est le plus dangereux, d'autant que c'est celui qui fait donner le plus de gages, et bisquer plus long-temps.

Souvent même elle est obligée de renoncer, et, malgré son amour-propre, piqué de demander grace, dans l'appréhension de ne pouvoir pas suffire à toutes les pénitences qu'on va lui imposer pour ses gages.

CHAPITRE X.

Des Jeux de Mémoire.

Ces jeux, qui sont amusans pour les grandes personnes, seraient fort utiles pour les enfans, et je conseillerais sérieusement de les y exercer. Ils deviendraient naturellement un supplément à leur éducation, et un développement à leurs moyens, la mémoire étant, comme on le sait, une des parties les plus indispensables pour faire fructifier l'instruction.

Combien d'enfans des deux sexes qui ne peuvent, ni apprendre leur catéchisme, ni retenir les leçons qu'on leur répète tous les jours, faute de ce qu'on appelle la *mémoire*! Or cette absence de mémoire ne provient que de deux choses l'une : ou du défaut d'intelligence, et les enfans n'en peuvent pas avoir beaucoup ; ou plus ordinairement encore, du manque d'attention. Ce qui est vérifié par l'exemple des oiseaux auxquels nous apprenons à parler, quoique leur intelligence ne leur fasse pas comprendre les

mots que nous leur disons, et qu'ils retiennent pourtant bien : il est donc clair et certain que l'amusement du jeu fixant et concentrant, pour ainsi dire, l'attention des enfans sur cet objet de plaisir, ils seront tout oreilles pour bien entendre, et trouveront de la langue de reste pour bien répeter; et ils craindront plus, par amour-propre, les petites pénitences que leur distraction leur ferait infliger au jeu, que les corrections dont les maîtres les menacent dans leurs écoles.

La plupart de ces jeux même sont si simples, et si dénués d'intérêt et d'esprit, que je ne doute pas qu'ils n'aient été inventés primitivement pour la classe de ces jeunes individus, dont la conception n'est pas encore assez ouverte et assez développée, pour pénétrer des matières plus importantes.

Je ne dis pas cependant que des personnes plus avancées, et dont l'esprit est mûr, ne puissent trouver, et du plaisir, et même du profit à ces exercices, qui ne paraissent d'abord que frivoles.

Tel homme ou telle femme qui ne rougit pas d'avouer qu'il ou qu'elle manque de mémoire, ce qui ne vient que de l'habitude

vicieuse de ne pas assez écouter ou de ne pas réfléchir à ce qu'on leur dit, et qui se trouvent dupes dans le particulier et punis de cette inconséquence, se piqueront en public, et rougiront des petites moqueries dont ils se verront les objets, et pour chercher à les éviter, ils s'habitueront à donner à ces frivolités le degré d'attention qu'ils n'avaient pas encore su mettre à des choses beaucoup plus importantes pour eux. Cette habitude une fois prise pour des riens, s'établira à mesure en eux pour des objets plus majeurs, et insensiblement ils seront étonnés eux-mêmes, et agréablement, de se voir donner des preuves d'une attention et d'une mémoire dont ils ne s'étaient pas crus capables: tant il est vrai que les plus petites choses peuvent influer sur nous et nous mener aux plus grandes !

La Maison du petit Bonhomme.

Mais, c'est assez de préambule, venons à notre sujet.

Une personne seule, garçon ou fille, qui sait le jeu, le conduit en parlant la première; les autres, disposés en cercle, ne font que répéter après lui.

Le parleur commence donc, en remettant à son voisin où à sa voisine, à droite, une clef, ou n'importe quoi, et lui disant : — Je vous vends mon petit bonhomme ; ce voisin passe la clef de même à son proche, à droite, et lui répète : je vous vends mon petit bonhomme ; la clef fait ainsi le tour du cercle, chacun redisant les mêmes mots, à mesure qu'il la donne. La clef étant revenue à celui qui a commencé le jeu, il la rend une seconde fois à son voisin, en augmentant ainsi sa phrase : je vous vends la maison de mon petit bonhomme.

Le tour étant achevé, le premier augmente encore : je vous vends la porte de la maison de mon petit bonhomme, etc.

Quatrième. Je vous vends la serrure de la porte de la maison de mon petit bonhomme.

Cinquième. Je vous vends la clef de la serrure de la porte, etc.

Sixième. Je vous vends le cordon de la clef de la porte, etc.

Septième. Je vous vends la souris qui a rongé le cordon de la clef, etc.

Huitième. Je vous vends le chat qui a mangé la souris, qui a rongé le cordon de la clef, etc.

Neuvième. Je vous vends le chien qui a étran-

glé le chat, qui a mangé la souris, qui a rongé le cordon, etc.

Et ainsi de suite : on voit que l'on peut augmenter à l'infini, en conservant toujours une analogie directe avec les mots que l'on ajoute au discours, que chaque joueur ou joueuse est obligé de répéter littéralement, sans quoi il donne un gage.

On termine ce jeu quand on veut, et quand on voit qu'il y a assez de gages, ou que l'on désire varier en en jouant un autre.

L'adresse de celui qui compose le discours, et les quiproquo que cela occasionne en le répétant, font tout le piquant de ce jeu ; car on paie un gage, quand on met un mot devant un autre, de même que lorsqu'on en oublie un.

Le Voyage du Capucin.

Celui-ci n'est pas bien malin, et il y faut plus d'attention que de mémoire ; aussi je ne le rapporte que pour rendre compte de tous ceux que l'on fait jouer.

Celui qui fait le capucin, est chargé de raconter un voyage qu'il a fait pour la quête de son couvent.

Avant qu'il commence sa narration, il impose un nom à chacun de ses auditeurs. L'un s'appelle *capuchon*, l'autre *bourdon*, l'autre *cordon*, l'autre *sandale*, *besace*, la *robe*, etc. toutes choses de son costume; et chaque fois que dans son récit il nomme un de ces différens articles, celui ou celle qui en porte le nom est obligé de le répéter de suite; avec cette différence que, quand le capucin ne le prononce qu'une seule fois, on est obligé de le répéter deux; et que, quand il l'articule deux fois, on ne doit le dire qu'une; et quand il nomme le couvent, tous les joueurs doivent ajouter le nom de *S. François* à celui de l'ustensile ou du vêtement qui leur est échu en partage, c'est-à-dire, *cordon de S. François*, *robe de S. François*, *sandale de S. François*; et quand le capucin dit, *mes frères*, tous doivent répondre simplement, *S. François.* Chaque fois que l'on se trompe, on donne un gage. De même, quand le capucin nomme S. François, chaque frère doit répondre, nous frère indigne.

On juge que l'art du conteur doit être d'embrouiller sa narration au point de surprendre et d'embarrasser ses auditeurs, soit en les nommant souvent, l'un après l'autre, soit en les at-

taquant tous ensemble par les mots de *couvent*, de *mes frères*, et de *S. François*, soit en nommant les différens articles, tantôt une fois et tantôt deux.

Au surplus, je le répète, l'esprit n'est pour rien à ce jeu, les oreilles seules y ont part, et l'attention y fait tout ; mais on gagne quelque chose en prenant l'habitude de la fixer.

Autre. Sauve qui peut.

Chaque personne qui a de l'imagination, peut varier ces jeux à l'infini ; il ne s'agit que de les présenter de différentes façons, en composant diverses histoires qui reviendront toujours au même but, puisqu'il n'est question que d'établir une première phrase, que l'on augmentera à mesure, en la faisant répéter à chacun des joueurs alternativement.

Exemple.

Le premier dit à son voisin : voilà une feuille de mon jardin. Cette phrase fait le tour.

Le premier. Dans mon jardin, dont voilà une feuille, il y a un arbre. On répète.

Le premier. Dans mon jardin, dont voilà

une feuille, il y a un arbre, et sur cet arbre il y a une branche. On répète.

Le premier. Dans mon jardin, dont voilà une feuille, il y a un arbre, et sur cet arbre il y a une branche, et sur cette branche il y a un nid d'oiseaux. On répète.

Le premier. Dans mon jardin, dont voilà une feuille, il y a, etc. ce qui qui a déjà été dit, qu'il répète toujours, en ajoutant au dernier, et dans ce nid d'oiseaux, il y a quatre petits. On répète.

Le premier. Après avoir tout récapitulé, et dans ce nid, il y a quatre petits. Je les ai élevés et je leur ai appris à parler. On répète.

Le premier. etc. etc. et je leur ai appris à parler. Le premier dit : petit fils. On répète.

Le premier. Le premier dit : petit fils; le second dit : bon jour, mignon. On répète.

Le premier. Le second dit : bonjour, mignon. Le troisième chante : mi mi fa ré mi, chantez, mon petit, mi mi fa ré sol, chantez, rossignol. On répète.

Le premier. Mi mi fa ré sol, chantez, rossignol; et le quatième dit : *sauve qui peut.*

Là-dessus, tout le monde se lève; tous ceux qui ne sont pas au fait du jeu, et qui ne s'atten-

dent pas au dénouement, restent sur leurs chaises et donnent un gage.

Variations de ce Jeu.

Lorsqu'on veut rire, et, suivant que la société se connaît et peut se permettre de liberté, on se propose à répéter des phrases plus difficiles par l'engeancement des mots, et les équivoques plus ou moins plaisantes qu'ils présentent, selon que la langue s'embarrasse.

Par exemple.

L'un dira, savez-vous ce que le cordier fait? Non. Eh bien, je vais vous le dire; répétez-le.

Quand un cordier cordant, veut corder sa corde, pour sa corde corder trois cordons il accorde; mais si l'un des cordons de la corde décorde, le cordon décordant fait décorder la corde.

Cela paraît un jeu bien inutile et bien frivole, dira-t-on. D'accord, au premier apperçu il paraît tel. Cependant, l'application que l'on met à bien articuler tous ces sons et ces *r.* multipliés, procure aux joueurs un avantage, c'est celui de leur rendre la prononciation nette. Combien

de gens nous paraissent tous les jours ridicules, parce qu'ils ne peuvent pas prononcer *charrette*, et qu'ils ont l'air niais ou affecté, ou femmelettes, en laissant tomber négligemment de leur bouche, *sarette*, et *piseon* au lieu de pigeon! et nos muscadins et incroyables de nouvelle date, à qui une *r* ferait sauter une dent, et qui disent à une jolie femme, en la saluant, *en véité, eine de beauté*, vous êtes *adoable*! *Coyez-moi*, je vous *en éponds*. On peut donc s'amuser à proposer des difficultés dans ce genre. Comme encore celle-ci: Petit pot à beurre, quand te dépetitpotabeurreras-tu? Je me dépetitpotabeurrerai quand les autres petits pots à beurre se seront dépetitpotabeurrés.

Il y en a d'autres dans un goût plus libre, comme je l'ai dit, et d'équivoques dans lesquels la crainte de donner à rire, en se trompant, fera faire encore plus d'attention: mais nous ne les citerons pas.

Comme tous les jeux de cette classe ce ressemblent, à peu de chose près, et qu'ils ne consistent qu'à retenir et répéter ce que le premier a débité à sa fantaisie, je n'en citerai pas d'autres exemples, chaque joueur pouvant avoir la facilité d'en inventer de lui-même; mais ils ne

sont pas susceptibles d'une grande variété. C'est donc assez d'en avoir indiqué le genre et la marche.

CHAPITRE XI.

Des Jeux d'esprit et d'imagination.

Nous voici au genre des jeux les plus utiles et agréables, et le plus faits pour intéresser la société, en ce qu'indépendamment du profit que l'on en peut retirer, en y apprenant toujours quelque chose, l'amour-propre y trouve à chaque instant l'occasion d'un petit triomphe flatteur, ou lorsqu'il a deviné un autre joueur dans ses demandes, ou l'orsqu'il l'a embarrassé par ses propositions.

Effectivement, et surtout lorsque des personnes instruites et éduquées remplissent des rôles dans ces jeux, tous les arts, toutes les sciences sont mis à contribution, et l'instruction circule et se propage sous l'enveloppe aimable et sans prétention du plaisir. L'histoire sacrée,

profane, la poésie, la géographie, la grammaire, l'orthographe, tout y est employé et détaillé, et tout en jouant, et sans s'en appercevoir, on y fait un cours d'étude où l'on apprend en tout genre, sans reconnaître ni respecter de maîtres, et sur-tout sans être rebuté par l'aspérité ou l'uniformité des leçons.

On y gagne encore l'avantage de prendre de la confiance en soi-même et en ses moyens, et de s'accoutumer à développer ses idées, à saisir l'à propos d'une circonstance, et à perdre peu à peu cette timidité qui nuirait, si l'on avait à parler en public, et sur-tout à improviser des discours.

Toutes ces considérations méritent que l'on adjuge à ces jeux le premier rang dans les amusemens tranquilles de la société.

Le Jeu du Papillon.

Ce jeu est galant et amusant, quand on le joue avec adresse, et que l'on sait faire de jolies phrases proportionnées aux sujets.

On commence par imposer à chacune des dames ou demoiselles un nom de fleur.

Ensuite, à chaque homme un nom d'insecte,

à volonté ; comme *papillon*, *mouche à miel*, *bourdon*, *frélon*, *chenille* même, ou *limaçon.*

Les noms donnés, et que chacun doit bien retenir, le jeu commence.

Celui qui fait le *papillon* dit : voilà un joli jardin où toutes les plus aimables fleurs brillent d'un éclat égal : à laquelle vais-je porter mon hommage ?

Si le jeune homme qui fait le papillon a de la facilité pour la parole, il peut, en faisant des complimens aux dames, faire de belles phrases pour fixer leur attention, et tromper celle qu'il va nommer la première par son nom de fleur, et il finit, je suppose, par dire : « Ah ! un penchant irrésistible m'attire vers la *rose*. Pour mieux tromper, il peut affecter en nommant celle-ci d'en regarder une autre ; ce qui les abuse quelquefois toutes les deux : celle qui est regardée, répond, quoique ce ne soit pas son nom qui a été prononcé, et celle qui a été nommée ne répond pas ; de sorte qu'elles donnent chacune un gage.

Or, pour suivre le jeu, celle qui s'appelle *rose* doit prendre aussitôt la parole.

Supposons qu'elle dise :

Ah ! joli papillon, je te recevrai volontiers dans mon sein ; mais contente-toi de me caresser légèrement ; et ne me pique pas pour me faire mourir, car j'aimerais mieux recevoir un *frélon*, un *bourdon*, l'insecte enfin qu'on veut nommer. Aussi-tôt l'homme qui porte ce nom, reprend à son tour :

Oh ! moi, si j'étais dans mon humeur amoureuse, j'irais caresser la *tulipe*.

La tulipe répond soudain : J'étais bien fraîche hier, car je ne faisais que d'éclore ; mais je fus gâtée le soir par un vilain *limaçon*.

Le limaçon de suite. Ce n'est pas à vous que j'en voulais. Je montais le long d'un mur que vous approchiez de trop près, et j'ai été obligée de passer par-dessus vous pour attraper une *giroflée*.

La giroflée. Moi, j'étais déjà bien fatiguée, j'avais été sucée toute la journée par un *frélon*, etc.

On prolonge le jeu tant que l'on veut, en observant : 1°. Que celui ou celle qui ne répond pas sur-le-champ à son nom, donne un gage ; 2°. que celui ou celle qui nomme une fleur ou un insecte qui n'est pas adopté dans le nombre des joueurs et joueuses, donne un gage,

et continue de parler ; 3°. qu'une femme qui porte le nom d'une fleur, ne doit nommer, pour se délivrer, qu'un insecte. Si elle cite le nom d'une autre fleur, elle paie un gage ; de même que l'homme insecte ne doit parler que des fleurs, sous peine aussi d'un gage.

On nomme quand on veut le *papillon*. Lorsque dans le discours quelqu'un nomme le *jardinier*, toutes les fleurs tendent la main, comme pour demander de l'eau, sans quoi un gage ; et tous les hommes se lèvent, comme si les insectes voulaient fuir à l'approche du jardinier ; sans quoi de même un gage.

Au contraire, lorsqu'on nomme l'*arrosoir*, ce sont les femmes qui se lèvent, de même que les fleurs que l'eau ranime ; et les hommes mettent un genou en terre, pour montrer que cette même eau fait tomber les insectes, et chacun reste dans cette posture, jusqu'à ce que celui ou celle qui parle ait nommé une autre fleur ou un autre insecte ; alors tous se remettent dans leur première position.

Lorsqu'on nomme le *soleil*, tout le monde se lève, hommes et femmes.

De sorte que ces trois mots, le *jardinier*, l'*arrosoir* et le *soleil*, occasionnent encore

beaucoup de mouvemens, de variétés et de *quiproquos* dans ce jeu, et augmentent la quantité des gages.

Les Portraits.

Ce jeu est beaucoup plus varié, et demande plus d'imagination que le premier, et il faut être pour le jouer entier six hommes et six femmes; plus un vérificateur de chaque sexe, et ces deux-là sont le plus occupés.

Les deux vérificateurs commencent par écrire, chacun sur une feuille de papier séparé, six questions différentes, composées de trois articles chacune.

Sur le papier concernant les dames, il écrit ainsi : Je voudrais bien faire un amant; mais je désirerais qu'il eût :

Pour la 1re.	Les cheveux . . . Les sourcils . . . Les yeux . . . .
Pour la 2e.	Le front . . . . Le nez . . . . . La bouche . . .
Pour la 3e.	Les joues . . . . Les oreilles . . . Les dents . . . .

Pour la 4e.	Le Menton . . . .
	La poitrine . . .
	Les épaules . . .
Pour la 5e.	La taille . . . .
	Les mains . . . .
	Les doigts. . . .
Pour la 6e.	Les bras . . . .
	Les jambes . . .
	Les pieds . . . .

Alors les six femmes étant placées sur une file à droite, et les six hommes sur une autre ligne à gauche, en face, et les deux vérificateurs aux deux extrémités de ces deux lignes ; celui qui a écrit les six désirs des dames, présente son papier à la première de sa ligne, et lui fait écrire en marge des trois articles de la première demande, comment elle souhaiterait que fussent ces trois objets. Elle écrit donc, je suppose :

Vis-à-vis de	cheveux blonds, ou longs, ou, etc.
de	sourcils bien fournis, ou bien arqués.
de	yeux vifs, tendres, ou, etc.

Car, notez qu'elle ne doit pas employer deux qualités pareilles ; et si elle a dit, par exemple, les cheveux noirs, elle ne peut pas demander les yeux ou sourcils noirs aussi ; il faut qu'elle cherche une autre épithète...

Delà le vérificateur passe à la seconde dame ou demoiselle, et lui fait écrire de même ses trois prétentions vis-à-vis des objets du second vœu, qui sont :

Elle pourra y écrire	Le front	bien dégagé.
	Le nez	aquilin.
	La bouche	petite ou vermeille.

On fait ainsi remplir par les six dames successivement les dix-huit articles des six demandes.

Pendant ce temps, le vérificateur pour les hommes a aussi écrit sur son papier 18 autres parties, en trois, pour chacun des six articles pareils. Ainsi qu'il suit :

L'esprit.
Le cœur.
Le sommeil.

La vue.
L'ouïe.
L'odorat.

Le toucher.
Le goût.
La mémoire.

La figure.
La fortune.
La naissance.

La santé.
Les inclinations.
Le maintien.

Le caractère.
La voix.
L'appétit.

Il a de même fait remplir, par chacun des six hommes, trois des différentes propositions.

Ces préliminaires étant accomplis, les deux vérificateurs se remettent à leur place, chacun devant une petite table et avec son papier, et celui qui a écrit les demandes des dames, interroge le premier des hommes sur les trois premiers articles désignés par la première dame.

M. un tel, si vous aviez une maîtresse, comment voudriez-vous que fussent ses cheveux.

Le premier homme répond ce qu'il veut.

Le vérificateur continue; et ses sourcils? Réponse de l'homme; et ses yeux? Réponse de l'homme, que le vérificateur écrit sur un second papier. Si l'homme, dans ses trois réponses, a demandé une des qualités requises avant par la dame pour le même objet, il paie un gage.

Alors le vérificateur demande à la dame

pourquoi elle voudrait que son amant eût les cheveux comme elle l'a désiré. Elle dit ses raisons à volonté : l'homme de même après. Il s'explique à son tour, et doit toujours donner une raison différente de celle de la femme.

Il revient ensuite à la dame, à qui il demande, pour le second article, pourquoi elle veut les sourcils de telle manière? Elle répond, et l'homme de même, et ainsi pour le troisième article des yeux.

Lorsque l'homme s'est rencontré avec la femme pour désirer la même qualité pour un objet, on compare les deux réponses, et celui ou celle qui, au jugement de la société, a donné la plus satisfaisante, soit par son piquant, soit par sa justesse, soit par sa singularité, est acquitté, et l'autre donne un gage.

Le vérificateur passe de suite au second vœu, et interroge de même le second homme.

Comment souhaiteriez-vous que votre maîtresse eût le front . . . . . . Réponse.
le nez. . . . . . . Réponse.
la bouche . . . . . Réponse.

Et on recommence les questions à la femme et à l'homme comme au premier tiercet... et de même jusqu'au sixième achevé.

Alors le second vérificateur, celui qui a pris note des désirs des hommes, apostrophe la première dame en lui disant : Madame, si vous étiez dans le cas de choisir un serviteur, comment voudriez-vous qu'il eût l'esprit ? Elle répond : brillant, solide, raisonnable, fort ou faible, et à son choix.

Le cœur ? Elle répond : amoureux, compatissant, dur, entreprenant, généreux, etc.

Le sommeil ? Elle répond : léger, profond, qu'il rêvât tout haut ; et si une de ses réponses ressemble à celle de l'homme, c'est un gage qu'il lui en coûte. Puis on demande à l'homme pourquoi il désire que sa maîtresse ait l'esprit faible. Par exemple, c'est, répondra-t-il, parce qu'une femme savante qui se mêle de parler science, histoire, politique, etc. néglige le soin de son ménage.

La femme répondra : c'est parce que, si mon mari a l'esprit faible et borné, j'aurai plus beau jeu avec lui, et je lui ferai accroire tout ce que je voudrai.

Demande à la dame. Pourquoi voulez-vous que votre amant ait le cœur compatissant ?

Réponse. C'est parce qu'il me pardonnera plus aisément quand j'aurai des torts, et que,

faute de bonnes raisons à lui donner, je pleurerai devant lui.

Demande à l'homme. Pourquoi souhaitez-vous un cœur dur à votre maîtresse ?

Réponse. C'est pour qu'elle ne soit pas touchée des gémissemens et des complaintes de mes rivaux qui la tourmenteront, etc.

Je ne multiplierai point les exemples, mais il est aisé de voir que l'on peut trouver à chaque article des réponses infiniment variées, et dont les oppositions deviendraient fort piquantes.

Si l'on n'est pas douze personnes pour remplir les six questions indiquées, on peut jouer à moins, pourvu qne l'on soit autant d'hommes que de femmes; et alors on choisira dans les six vœux à proposer simplement autant de tiercets qu'il y aura de couples dans la société.

On peut s'amuser à écrire toutes les réponses qui sont faites par les hommes et par les femmes, et l'on aurait souvent, à la fin du jeu, un petit recueil fort plaisant.

Par exemple, à l'article du toucher ou du sens du tact, ... je suppose que l'homme et la femme se soient rencontrés à le souhaiter

tous deux, doux et délicat dans l'objet de leur inclination.

Si la femme dit que c'est afin que son époux, en l'embrassant, sente mieux la finesse de sa peau. . . . .
et que l'homme dise, c'est pour qu'elle sente mieux les coups que je lui donnerai quand j'aurai occasion de la corriger.

Je pense que les juges seraient embarrassés pour savoir qui des deux ils devraient exempter de gage, ou y condamner pour avoir répondu mieux ou plus mal. . . .

Le fait est que les réponses peuvent toujours bien apprêter à rire.

Jeu de l'Alphabet.

Ce jeu, sans être bien piquant, ne laisse pas que d'être utile pour l'instruction.

Il peut habituer à trouver sur-le-champ toutes sortes de noms propres et de noms de villes, de synonymes et d'épithètes. Voici comme on le joue. La société disposée en rond sur ses siéges, le premier qui veut, ou la première dame, commence par la première lettre de l'alphabet *A*.

Si c'est une dame, elle dit : Mon amant se nomme.... à sa volonté....

	Alexandre, par exemple.
Je l'aime, parce qu'il est	*Adroit.*
Je le nourris d'	*Asperges.*
Je l'ai pris à	*Amiens.*
Et je le quitterai à	*Abbeville.*

Après, l'homme qui est ensuite, dit :

Ma maîtresse se nomme	*Alphonsine.*
Je l'aime, parce qu'elle est	*Agréable.*
Je la nourris d'	*Avelines.*
Je l'ai prise à	*Arles.*
Et je la quitterai à	*Antibes.*

Quelquefois, pour égayer le jeu, on se plaît à faire des oppositious plaisantes, comme celles-ci :

Ma maîtresse se nomme	*Agnès.*
Je l'aime, parce qu'elle est	*Acariâtre.*
Je la nourris d'	*Absynthe.*
Je l'ai prise à	*Asnières.*
Et je la quitterai à	*Antioche.*

On doit observer qu'aucun des interlocuteurs ne peut répéter un seul des noms propres, ou de qualité, ou de nourriture, ou de ville, qui a été dit avant par un aurre, sans quoi il en coûte un gage.

Cela rend le jeu plus difficile pour les derniers qui ont à parler, lorsque la société des joueurs est nombreuse, et cela les oblige à s'aiguiser l'esprit pour trouver des noms nouveaux ; ce qui amène par fois des rencontres piquantes et fait rire les auditeurs.

Quand le tour est fini sur l'*A*, celle ou celui qui suivent celui qui avait commencé le premier tour, entame le second par *B*.

Ma maîtresse s'appelle	*Brigitte.*
Je l'aime, parce qu'elle est	*Belle* ou *Bavarde.*
Je la nourris de	*Brioche.*
Je l'ai prise à	*Barbesieux.*
Et je la quitterai à	*Barbançon.*

Et ainsi de suite, sur autant de lettres qu'on en veut jouer.

Le Roman impromptu.

Ce jeu a été décrit à peu près dans le livre dont j'ai parlé, sous le nom de l'*Histoire* ; ..... mais comme celui-ci se joue d'une manière bien plus compliquée et plus intéressante, je dois le détailler ici.

Il faut d'abord que le sujet du roman soit noble ; comme, par exemple, les amours d'un prince, et c'est à celui ou celle qui a le mieux

la parole à la disposition, à en faire le préambule pour mettre le jeu en train, et faire mieux ressortir les quiproquo qui vont s'en suivre, et les difficultés qu'il faudra vaincre pour s'en tirer avec honneur.

Ce premier narrateur, qui doit s'appeler *le confident*, commence donc par imposer, à chacun de acteurs du jeu, le nom d'un objet noble qui puisse figurer dans un roman du haut ton. Par exemple, le *palais*, la *forêt*, la *tour*, la *mer*, le *vaisseau*, le *capitaine des gardes*, le *serrail*, le *grand visir*, le *jardin*, la *gouvernante*, la *ville*, la *campagne*.

Le premier entame la narration, et doit chercher à fixer l'attention des auditeurs par quelque chose de vraisemblable et d'intéressant, ou d'imposant dans son récit, afin de surprendre, et de faire donner des gages à ceux ou celles qu'il va nommer ensuite.... Comme, par exemple, ce début :

Dans un certain pays des Indes, il existait jadis le plus beau prince qui fût jamais, (là-dessus, s'il veut le détail de tous ses agrémens et qualités) mais le roi, son père, était dur, fier, impérieux, et, quoiqu'il aimât son fils, il prétendait absolument régler toutes ses volontés et tous

les mouvemens de son cœur. Ce jeune prince aimait cependant et passionément, quoi qu'en secret, une princesse accomplie, tant pour la beauté et la perfection de ses traits, que pour les précieuses qualités de son âme, etc. Un jour donc, pour rêver à son aise à ce digne objet de sa tendresse, et pour dérober au roi, son père, des soupirs qui l'auraient trahi, il sortit du *palais*, et s'achemina vers...

Lorsqu'il a nommé le *palais*, l'interlocuteur à qui l'on a imposé ce nom, a dû prendre la parole et continuer le récit ;... s'il se sent en état de parler, il fera quelques phrases et promenera un peu le prince ; mais sitôt qu'il se trouve embarrassé, il se tire de peine en nommant un des autres objets indiqués dans l'annonce du roman. Il dira donc : le prince, pour distraire son chagrin, imagina d'aller faire une promenade sur la *mer* ; alors la mer est chargée du récit, dont elle s'exempte bientôt de même en disant, je suppose : le prince, pour satisfaire ce désir, fit des signes à un *vaisseau* pour le venir prendre....

Le vaisseau qui doit parler, aura bientôt fait de se délivrer aussi, en disant : le vaisseau envoya aussitôt sa chaloupe à terre pour prendre

le prince, qui ne fut pas plutôt à bord, qu'il demanda son *confident*....

Par ce moyen, le récit retourne à celui-ci qui, comme je l'ai dit, doit toujours être le plus capable de bien parler et de fournir au jeu. Voilà donc d'abord pour ce qui concerne la marche. Mais il y a un supplément qui augmente les difficultés et amène des plaisanteries.

Lorsque le narrateur fait une description ou un détail que chacun écoute avec attention, dans l'endroit le plus intéressant, il indique du doigt un des auditeurs, qui doit à l'instant lui fournir un mot qu'il a l'air de chercher; mais il faut que ce mot soit tout-à-fait opposé à ce que l'autre devrait exprimer, sans quoi le fournisseur donne un gage.

Exemple.

Le confident qui raconte alors, dit : « Le » prince accablé de la plus vive affliction, et pré» sageant dans son esprit tous les maux que la » rigueur inflexible de son père allait faire souf» frir à son infortunée, se décida à mourir pour » n'en être pas le témoin .... » Alors s'abandonnant au désespoir, il tira subitement son (si celui ou celle qu'il regarde entre bien dans

l'intérêt de la situation, il sera naturel d'oublier la loi du jeu et de répondre le mot propre, *poignard.*) mais alors il donnera un gage, et le confident continuera sans être embarrassé.... Mais si, au contraire, on lui fournit le mot *chapeau*; alors il se trouvera en peine pour le faire entrer raisonnablement dans son récit, et il aura besoin des ressources d'un esprit vif et inventif pour se tirer d'affaire.

Il dira donc: « Il tira son chapeau en s'é-
» criant, puisque la funeste prévoyance de mon
» père, ou plutôt de mon tyran, qui veut me
» faire souffrir plus long-temps, m'a ôté toutes
» les armes meurtrières, tous les moyens de
» pouvoir attenter à ma vie, il ne me reste
» plus que cette ressource qui, quoique plus
» longue, sera aussi infaillible que les autres. Je
» vais imbiber et tremper ce chapeau, j'en dé-
» chirerai des parcelles, j'en râclerai la bourre
» avec mes ongles, je l'avalerai, et cette ma-
» tière formera dans mon estomac une éponge
» qui m'aura bientôt étouffé. »

On voit qu'ainsi il sera tiré avec adresse et vraisemblance d'une difficulté où quelqu'autre aurait pu rester court, aurait été obligé de donner un gage, et de passer honteusement à un

nouvel interlocuteur qu'il aurait nommé.

En voilà assez pour faire comprendre les variations et les agrémens de ce jeu, qui devient intéressant et piquant à proportion de l'habileté des joueurs.

Le Jeu des Complimens.

En voici un qui est bon à jouer dans une société galante, et qui, réunie depuis long-tems par une douce habitude, n'est presque composée que d'amans et d'amantes.

On se place en rond, de manière que, rangés alternativement, un homme se trouve entre deux femmes, et de même chaque femme entre deux hommes.

Alors, si c'est un homme qui parle le premier, il dit : je désirerais être comme tel animal qu'il veut choisir... Par exemple un *corbeau*, puis s'adressant à la dame qui est à sa gauche, il lui demande : savez-vous pourquoi ? La dame doit répondre une raison vraisemblable, suivant la nature et les attributs de l'animal nommé, sans quoi elle donne un gage... Mais elle ne doit pas faire de compliment, c'est l'emploi de la seconde répondante, celle qui est à droite de l'homme

interrogeant... En conséquence, supposons que cette première répondra tout simplement : « C'est » que, comme le corbeau, vous vivriez cent » ans. » Le questionneur attaque alors la dame à droite, et lui demande : « Qu'y gagnerais-je ? »

Celle-ci, qui doit faire le compliment, peut répondre : « Vous y gagneriez la satisfaction d'ins- » truire le monde par vos talens, et de l'édifier » par vos vertus... »

Il est aisé de voir que si ce compliment n'est pas mérité par le questionneur, il est au moins une leçon utile et honnête de ce qu'il doit faire pour illustrer la carrière de sa vie, courte ou longue... et sous ce rapport seul, on conçoit que ce jeu peut avoir un but moral.

Si la seconde dame ne répond pas ainsi quelque chose de flatteur, elle donne un gage. C'est son tour alors à désirer ; elle prend donc la parole, et, pour embarrasser l'homme qui doit lui faire un compliment, elle choisit exprès un animal désagréable, comme devant être plus difficile de lui en faire une application flatteuse.

Elle dira donc : « Je voudrais être comme la *chouette*, et demandera à son cavalier, à gauche, devinez pourquoi ?

Le cavalier répondra: « C'est que, comme cet » oiseau, vous verriez clair la nuit. »

Puis elle dit au cavalier de sa droite: quel avantage y trouverais-je ?

« Belle dame, lui répondra son tendre ou » seulement galant voisin, l'éclat de vos beaux « yeux donnerait un nouveau jour au monde, » en l'éclairant comme le soleil....

Et là-dessus les *bravo* et les applaudissemens de l'assemblée partent, et célèbrent à la fois la beauté et l'adresse de son complimenteur.

Le second cavalier dira ensuite : je voudrais être comme l'*éléphant*. A l'homme de gauche, dites-moi pourquoi ? Le voici. Parce que vous auriez une force extraordinaire. — Au voisin à droite, à quoi me servirait cette force? A remplir le vœu de votre ame généreuse, qui est de défendre, et protéger les faibles et les bons, et à pouvoir punir ou effrayer les méchans. (Voilà encore de la morale mêlée avec le compliment.)

La seconde femme dit :

Je voudrais être être comme la cigale. Devinez pourquoi ? — C'est que vous chantereriez tout l'été. — Qu'y gagnerais-je ? — La satisfaction de charmer tous les hommes qui n'entendent

pas aussi souvent qu'ils le désireraient, les sons enchanteurs de votre voix.

Encore un compliment qui, je crois, n'est pas mal tourné. Aussi la règle du jeu est que la dame ainsi complimentée, offre au louangeur sa main ou son visage à baiser, suivant qu'elle est contente de son impromptu. Le cavalier doit de même, pour remercier sa dame, se lever et lui faire une belle révérence ; ou pour le *necplus ultra* de sa reconnaissance, incliner un genou devant elle.

Voilà, par exemple, une réponse qui mériterait la génuflexion.

Supposons qu'un cavalier ait dit, je voudrais être un âne ; devinez pourquoi ? On conçoit que la première dame pouvait faire des réponses de bien des façons.... ; et c'est alors le ton de la société qui décide et qui règle..... Mais dans celle-ci, qui est très-honnête et délicate, la dame s'est contentée de lui dire : « C'est parce » que vous auriez de bien grandes oreilles. » Et à quoi cela m'avancerait-il ? a répondu notre homme, qui craint qu'on ne puisse lui faire un compliment flatteur à ce sujet.

« Oh ! reprend la seconde dame, qui est polie et spirituelle, « cela vous servirait à mieux

» entendre vos louanges, que votre mérite fait » publier partout..... » On sent qu'à cette réplique imprévue, l'homme, s'il n'est un vrai fat, doit se prosterner tout à plat.....

Quand on est las de ce jeu, on passe à un autre; mais on fait ordinairement toute la tournée; car chacun et chacune des joueurs et joueuses sont bien aises de recevoir à leur tour un tribut de louanges méritées ou non. La vanité et l'amour-propre nous accompagnent partout, et ne quittent pas plus leur place aux jeux qu'ailleurs.

Le Jeu de l'Acrostiche.

DÈS que les joueurs et joueuses sont rassemblés et placés, celui qui commence le jeu compte le nombre des personnes; après quoi il annonce ainsi : Je reviens du marché où j'ai fait une emplette; c'est.... telle chose (à sa volonté, et il la nomme), mais il ne faut pas que l'effet soit au-dessous ni au-dessus du nombre des joueurs qui restent après lui.

Ainsi, si l'on est huit en le comptant, l'objet que le premier annonce ne doit contenir que sept lettres; autrement il donnerait autant de

gages qu'il y aurait de lettres de plus ou de moins.

Il dira donc, supposons, j'ai acheté un *manchon*, mais je voudrais le troquer..... Alors, s'adressant au premier après lui, il lui dit : que voulez-vous me donner en place pour mon *M* ?

Notez qu'il tient en main un papier et un crayon, avec lequel il écrit les réponses qu'on lui fait pour chaque lettre de son mot.

Le premier lui répondra, une	*Marmite.*
Il demande de même au second, que me donnerez-vous pour mon *A* ? un	*Abricot.*
au 3e. et vous, pour mon *N* ? un	*Navet.*
au 4e. pour mon *C* ? un	*Cochon.*
au 5e. pour mon *H* ? une	*Hallebarde.*
au 6e. pour mon *O* ? un	*OEuf.*
au 7e. pour mon *N* ? une	*Noisette.*

Notez qu'il est défendu de répéter un mot dit et offert en troc.....

Ici est un travail pour celui qui a proposé le mot. Il lit tout haut les noms des sept objets qu'on lui a répondu et qu'il a écrit, et il est obligé de déclarer à l'impromptu un emploi quelconque qu'il fera de tous les sept ; mais il faut qu'il soit juste, analogue aux propriétés de chacune des sept choses, et qu'il y ait possibilité ou vraisemblance à les employer ainsi ensemble.

Exemple.

Le premier demandeur dit, en lisant son papier, on m'a offert une *marmite*, un *abricot*, un *navet*, un *cochon*, une *hallebarde*, un *œuf* et une *noisette*.

Mon intention est de donner un repas. Je ferai cuire le *cochon* dans la *marmite*, d'autant qu'il y a de grandes marmites comme de petits cochons; j'y mettrai le *navet* en guise de légumes; si peu qu'il y en a, cela donne toujours bon goût. Avec l'*œuf*, je ferai une liaison à la sauce. L'*abricot* et la *noisette* nous serviront de dessert. En coupant l'abricot en six et la noisette pour le septième, les parts seront encore égales....; et je mettrai mon garçon en faction à ma porte avec la *hallebarde*, pour empêcher qu'il ne survienne des gourmands pour manger notre fricot.

On voit par ce détail qu'on peut se retirer de toutes les difficultés.

On donne un gage quand on fait une faute d'ortographe, quand on annonce des lettres de plus ou de moins; et, quant à la récapitulation des sept mots, on ne les emploie pas d'une manière qui satisfasse la compagnie.

Le premier ayant ainsi achevé et rempli sa tâche, le second annonce à son tour un nom différent, toujours composé d'autant de lettres qu'on est de joueurs, sans le compter; et cela se fait alternativement d'un homme à une femme, etc.

Voici deux jeux qui pourraient être compris dans la classe des jeux de mémoire, car elle y a habituellement plus de part que l'esprit; cependant on peut les animer; car, dans ces occasions, le plus ou le moins d'intérêt dans les jeux dépend de celui ou de celle qui les fait jouer, et une imagination vive et gaie répand toujours de l'agrément sur ce que les esprits froids et paresseux font trouver monotone.

Le Jeu du Peintre et des Couleurs.

Un seul homme conduit le eu sous le nom de *peintre*. Tous les autres joueurs ou joueuses reçoivent des noms de couleurs autant qu'il y a de personnes.

Blanc, *noir*, *jaune*, *vert*, *rouge*, *bleu*, *violet*, *gris*, *ponceau*, *carmélite*, enfin on laisse choisir chacun suivant son goût.

Le peintre commence : « J'ai un tableau de commande à faire ; reste à savoir si j'ai des couleurs. » A ce mot, toutes les couleurs doivent répondre à la fois : *nous voilà*. Le peintre continue : examinons ma *palette*. Toutes les couleurs doivent répondre ensemble, *couleurs*, *couleurs !*... Le peintre ajoute, voilà d'abord d'assez beau *rouge* ; le rouge, nommé par le peintre, doit répondre tout de suite le nom d'une autre couleur, comme, et du *bleu ?* Le bleu, nommé par une autre couleur, dit : au contraire, M. le *peintre ?* Alors le peintre reprend et dit : voyons donc le *jaune*. Là-dessus le jaune, nommé par le peintre, doit encore dire une autre couleur ; et du *vert ?*.... qui redit à son tour, M. le *peintre !* Quand celui-ci nomme son *pinceau*, toutes les couleurs doivent s'écrier : *Oh! brosse, brosse !* Et s'il dit brosse, toutes répondent *gare, gare !*

Il résulte de cette exposition, qu'il y a quatre mots obligés à retenir et à distinguer, sous peine de donner des gages.

C'est *couleurs*. Quand le peintre le prononce, toutes les couleurs doivent répondre : *nous voilà*.

C'est *palette*. A quoi elles répondent toutes, *couleurs*.

C'est *pinceau*. Auquel toutes disent, *brosse, brosse!*

Et à *brosse*, toutes s'écrient, *gare, gare!*

De plus, il faut se souvenir que quand le peintre cite une couleur seule par son nom, elle doit répondre de suite le nom d'une autre couleur.

Et que toute couleur nommée par une de ses camarades doit dire, M. le *peintre*.

Voilà pour la mémoire.

Mais la finesse, le plaisant et l'agrément du jeu, dépendent toujours de l'esprit et de l'adresse du peintre, qui doit chercher à embrouiller l'attention des couleurs, et à leur préparer des réponses singulières, comme aussi de la vivacité et de la sagacité des couleurs, pour saisir l'occasion de faire des oppositions.

Par exemple,

Que le peintre se complaise à détailler les traits d'une jolie femme qu'il veut peindre, il dira :

Elle est adorable, cette femme...; elle a des cheveux longs, bouclés et *blonds*. La couleur

blonde reprend de suite, et *gris*... Le gris reprend vîte, ah! M. le *peintre!*

Il continue : un front *blanc*....Le blanc ajoute, et *jaune*. Le jaune, ah! M. le *peintre!*

Le peintre : des yeux si brillans, si *noirs*..... Le noir, et *rouges*. Le rouge, ah! Monsieur le *peintre!*

Le peintre : une bouche si fraîche, des lèvres si vermeilles, si *incarnates*! L'incarnat, et *feuilles mortes*.... etc.

Le peintre : allons, pour tracer un si charmant portrait, il faut que je prenne mon *pinceau*.....

Toutes les couleurs à la fois s'écrient : ah! *brosse, brosse!* et on voit que ce détail peut donner à rire; et ainsi du reste.

Le Jeu du Petit Doigt, ou de la Maîtresse d'école.

Ce jeu qui, dans l'origine, n'a été inventé que pour des enfans de l'un et l'autre sexe, peut quelquefois amuser aussi de jeunes personnes plus avancées. Il ne s'agit que de donner au discours un ton un peu plus relevé et piquant; et

cela dépend de celle qui fait la maîtresse ou le précepteur, si l'on veut choisir un homme.

La maîtresse dit donc, en interpellant une des demoiselles de la société :

Qu'avez-vous fait hier, mademoiselle ? vous êtes sortie.....

Celle-ci répond : *j'ai été chez ma voisine*, et elle indique du doigt celle qu'elle veut, en observant de montrer celle qui la regarde le moins alors, parce que celle-ci doit répondre de suite, *oui, maîtresse*, sans quoi elle donne un gage..... Ce qui, comme on voit, commande une attention générale et continue, et comme cela est très-difficile à obtenir des jeunes personnes du sexe féminin, les absences et les distractions procurent beaucoup de gages pendant le courant du jeu. La maîtresse continue toujours à la même première demoiselle : — Oui, mais je sais que vous avez été à la promenade ; c'est *mon pouce* qui me l'a dit. La demoiselle doit répondre, *il n'en sait rien.* La maîtresse poursuit, à la même : et avec un jeune homme. — La demoiselle, *il n'en sait rien.*

La maîtresse : et à la nuit tombante, encore.

La demoiselle : *il n'en sait rien* ; et tant

que la maîtresse ne nomme pas un autre doigt, elle doit toujours continuer cette même réponse, *il n'en sait rien.*

Mais lorsque la maîtresse change et dit, et vous avez fait la collation avec lui ; c'est *mon doigt du milieu* qui me l'a dit.

La demoiselle doit répondre, *ne le croyez pas.*

La maîtresse : et que vous avez dansé ensemble.

La demoiselle : *ne le croyez pas.* Mais si elle veut, pour embrouiller davantage, quand elle voit une demoiselle qui ne regarde pas, elle l'apostrophe subitement, en ajoutant à sa réponse : *demandez plutôt à ma voisine*, et elle la montre. Celle-ci qui ne répond pas de suite, *oui, maîtresse*, donne un gage..... La demoiselle peut même en citer plusieurs de suite, qui doivent également répondre, *oui, maîtresse*, ou donner un gage.

La maîtresse reprend : mais ce n'est pas le tout, le jeune homme vous a ramené chez vous ; c'est *mon petit doigt* qui me l'a dit.

Oh ! pour le petit doigt, toutes les demoiselles doivent répondre à la fois : *oh ! le méchant petit doigt !* La demoiselle seule interpellée doit

répondre : *pardon, maîtresse*; *il a menti*.

La maîtresse : mais il le soutient.

La demoiselle : ah ! demandez à *toutes mes voisines*.

Toutes les demoiselles, sans parler, doivent avancer la main droite, en signe de confirmation.

Si la maîtresse dit : allons, *il dit qu'il s'est trompé*, toutes les demoiselles retirent leurs mains, et le jeu continue.

Mais si la maîtresse dit : il soutient que *ce sont elles qui mentent*, elles doivent se lever toutes.

Celles qui se trompent donnent des gages.

Alors la maîtresse, ou bien une autre demoiselle qui la fait à son tour, recommence les interrogations comme il lui plaît, à une autre personne, un jeune homme, s'il y en a dans le jeu, toujours avec la même formalité et aux mêmes conditions : ce qui rend le jeu plus piquant, c'est lorsque celui ou celle qui interroge peut savoir ou se douter de quelqu'intrigue de ceux ou celles qu'il apostrophe ; cela donne un ton de vérité qui intéresse doublement, et embarrasse quelquefois les répondans, qui cependant en sont quittes pour rougir un peu et donner des gages.

CHAPITRE XIV.

Des Jeux d'attrape.

Ce genre est très-ancien, d'autant que l'on sait que la malignité a existé de tous les âges, et que même, dès l'enfance du genre humain, elle a dû précéder les sciences et les talens. Ceux-ci demandent du tems pour les acquérir, et l'autre est presque innée avec l'homme, et certes pour le moins autant avec la femme.

Il n'est donc pas étonnant qu'avant d'être en état de s'instruire mutuellement par la communication de ses talens acquis, on ait été disposé à s'attraper, puisque c'est le mot, et à rire les uns des autres.

Je vais citer quelques-uns des jeux de cette espèce, les plus usités, ou les plus faciles à jouer.

J'observerai cependant préliminairement que lorsque l'on a l'intention de s'amuser à ces jeux, il faut d'abord bien connaître la société avec laquelle on se trouve, parce que tous les esprits

ou caractères ne sont pas toujours disposés à prendre les plaisanteries en bonne part. On doit surtout y mettre de la délicatesse, et bien s'assurer auparavant, et que le tour que l'on joue à la personne que l'on tourne en ridicule, ne la fâchera pas, et principalement qu'il ne lui fera pas de mal; car les plaisirs des uns ne doivent jamais tourner au préjudice des autres.

Il est vrai qu'on rencontre souvent dans les sociétés des êtres prétendans et insupportables qu'on se plaît à humilier; et d'autres si ingénus et si bonaces, qu'on ne peut s'empêcher de rire à leurs dépens, d'autant plus qu'ils vous y invitent naturellement par leur bêtise ou leur naïveté.

Mais dans ces différentes circonstances, et suivant le genre des personnages, la prudence, et même la bonté doivent toujours contenir dans de justes bornes.

Le Roi d'Éthiopie.

Lorsqu'on joue ce jeu, il doit être convenu d'avance entre tous les joueurs, de celui qu'on voudra rendre dupe de la cérémonie. Il ne se joue que par des hommes, et les dames de la so-

ciété qui veulent en être n'y sont pas actrices, mais seulement assistantes, sous le titre de dames de la cour.

Une d'entr'elles fait le rôle de la fée, protectrice du royaume....

Les autres dames la conduisent donc avec pompe près d'un tabouret sur lequel elle monte, soutenue par les dames de la cour qui font cercle à l'entour d'elle, pour donner plus de majesté à la cérémonie.

Alors les hommes sont introduits et s'avancent à la file. Quand ils sont devant le tabouret, à quelque distance, la fée les arrête d'un geste de sa baguette, et tous s'agenouillent. Elle leur dit.... vous tous, grands et premiers du peuple que je protège, je dois nommer un roi et tous les principaux officiers de sa couronne : avancez, vous tous, avec confiance, et demandez-moi librement la place que vous vous croyez en état de remplir.

Ici tous les hommes se relèvent.

La fée continue. Prenez ce cornet, (que tient la première dame à sa gauche) il vous servira de porte-voix pour me demander à l'oreille, sans que personne vous entende, la charge qui tentera votre ambition, et je répondrai à cha-

cun avec celui-ci... (Une autre dame à sa droite le tient.)

Les hommes s'approchent donc l'un après l'autre. Le premier reçoit le long cornet des mains de la dame de gauche, le porte à l'oreille de la fée, et a l'air de lui parler.

Elle répond ensuite avec gravité, en enflant sa voix, à travers le second cornet qu'elle prend : tu es exaucé, et le frappe légèrement de sa baguette. Ce premier s'incline en signe de contentement, et retourne s'asseoir sur un des sièges qui sont préparés pour autant de joueurs qu'il y en a ; plus un fauteuil au milieu, destiné pour celui qui sera roi. Après ce premier, un second s'avance de même, et parle à la fée sans être entendu, toujours avec le cornet magique, ou du moins il en fait semblant ; et la fée lui répond de même, ainsi qu'à tous ceux qui le suivent, jusqu'à celui que l'on veut attraper, et que l'on a eu l'attention de faire placer le dernier de la file. Chacun des demandeurs va s'asseoir, après sa réponse reçue, sur une des chaises.

Lorsque vient le tour du dernier, celui qui est désigné pour victime, s'il demande la royauté, la fée la lui accorde d'abord : .... mais s'il demande autre chose, la fée lui dit, avec son

porte-voix : la place que tu demandes est accordée, ainsi que toutes les autres de la couronne. C'est la modestie qui t'a empêché de porter tes vues jusques à la couronne elle-même, mais elle t'en rend digne ; d'ailleurs personne n'a osé y prétendre, en conséquence elle t'appartient. Je vais te souffler l'esprit qui te rendra digne de régner.... *Aux autres.*

Sujets, prosternez-vous devant votre maître; tous les hommes s'agenouillent près de leurs chaises : (la fée au nigaud) et toi, reconnais ton néant devant l'Être suprême qui te protège, et ferme les yeux en signe d'humilité. Je vais t'imprimer la marque respectable de l'autorité suprême. *Aux dames de sa suite* : vous, couronnez-le.

Le nigaud ferme les yeux ; la fée qui a introduit dans son grand cornet un autre petit plein de noir de fumée, pendant que les dames de sa suite viennent le faire agenouiller sur un autre petit tabouret, en face de celui sur lequel elle est debout, lui souffle tout au visage, tandis qu'on lui met une couronne de papier doré sur la tête, et qu'on l'entoure de rubans.

Alors tous les sujets se relèvent, en s'écriant : *vive le roi d'Ethiopie !* et restent debout devant

leurs chaises. Les dames relèvent le roi, et le conduisent par les rubans qu'elles tiennent sur le fauteuil où on le fait asseoir....

La fée descend de dessus son tabouret et avance près du nouveau roi, à qui elle dit: sire, voilà tous les grands officiers de votre couronne qui désirent vous rendre leur hommage, faites-leur l'honneur de les recevoir, et de leur accorder à chacun, par votre parole royale seulement, un gage analogue à l'emploi qu'ils doivent remplir.

Le premier des hommes s'avance et s'incline devant le roi, en disant, suivant qu'ils en sont d'avance convenus entre eux...

Sire, je suis le grand maître de votre maison.

La fée demande au roi: « Que lui donnez-vous? »

Le roi répond ce qu'il veut. S'il est ignare et maladroit, on jouira de son embarras, et l'on rira de la gaucherie et de l'inconvenance de ses réponses; s'il est spirituel, au contraire, il se tirera bien d'affaire et embarrassera lui-même ses officiers, qui sont obligés de dire après, à quoi ils emploieront ce qu'il leur donne.

Par exemple, s'il dit au grand-maître de sa maison:

Je te donne les clefs de toutes les portes, naturellement le grand-maître lui répondra : grand merci, sire ; je m'en servirai pour bien fermer vos appartemens, et n'y laisser entrer que de fidèles serviteurs....

Mais si le roi lui dit.... je te donne une jalousie... il pourra être démonté par cette trivialité .... ou avec adresse et présence d'esprit, il pourra répondre : *Grand merci*, sire ; je la ferai placer sur la fenêtre du boudoir de votre majesté, pour que la curiosité des indiscrets ne la trouble pas dans ses plaisirs.

Le second officier qui s'avance, dit : sire, je suis votre capitaine des gardes.

Le roi répond : je te fais présent d'une épée.

La réponse naturelle est : *Grand merci*, sire ; je l'emploierai pour vous défendre contre tous vos ennemis...

Mais si le roi lui dit, par bêtise ou par malice, un autre mot inconvenant.... supposons : je vous donne une marmite, ou une bouteille de vin...

L'officier qui doit toujours faire cadrer sa réponse et l'emploi du présent que le roi lui a fait, à ce qu'exige la qualité et le genre de sa place, lui répondra à peu près :

Grand merci, sire, et si je n'avais pas d'autres armes plus sûres et plus honorables, je m'en servirais encore pour votre défense, et je la casserais sur la tête du premier ennemi qui viendrait vous attaquer.

Il faut observer que malgré que celui qu'on a choisi pour roi, et par conséquent pour dupe, soit assez imbécille ou ignorant pour dire des choses tout-à-fait déplacées et même contradictoires, on est toujours obligé de lui répondre juste, chacun suivant son emploi, sinon l'on donne un gage.... et c'est ce qui rend quelquefois le jeu beaucoup plus piquant; car il arrive que des personnes d'esprit et très-au fait du jeu, mais d'un bon caractère et aimant à rire, se plaisent à faire les ignorans et à laisser croire qu'on les prendra pour dupes en les nommant *roi*, et alors ils ont bien occasion de se venger, non-seulement des joueurs, mais même des dames accompagnantes qui ont bien cru se divertir à leurs dépens, comme je vais le faire voir à la fin... Mais continuons...

Le troisième se présente donc en disant: sire, je suis votre maître-d'hôtel.

Le roi, oh bien! toi, je te donne... un couteau de cuisine... — Il aura bientôt fait de ré-

pondre : Ce sera pour découper les viandes que je vous ferai servir.... — Ou un tourne-broche. Il dira, ce sera pour les faire rôtir. — Mais le roi lui dit : Je te fais présent d'un flacon.

Le maître-d'hôtel, calculant les possibilités, répond : *Grand merci*, sire. Je le tiendrai toujours rempli d'une eau dissolvante, parce que si votre majesté, par gourmandise ou par mauvaise disposition, se trouvait surprise d'une indigestion, je pourrais la soulager au même instant. On conçoit que l'adresse avec laquelle cet officier se tire de peine, en se conformant toujours exactement au dû de sa charge, lui mérite l'approbation de la société.

On peut ainsi passer en revue nombre d'emplois, comme ministre de justice, de police, des finances, général d'armée, premier ou chef des eunuques, grand-prêtre ou chef de la religion, enfin autant que l'on a de joueurs.

Mais le dernier qui se présente dit : Sire, je suis votre premier valet-de-chambre, c'est moi qui dois vous aider à votre toilette.

Là-dessus le roi lui dit : Eh bien ! je te donne.... s'il dit, par hasard, un miroir, l'autre réplique de suite : Grand merci, sire, j'en ai

déjà un, voyez s'il est bon, et il lui en présente un; et, pendant que le roi s'y regarde, tous les hommes et femmes s'écrient : « Vive le roi » d'Ethiopie, et le miroir qui le représente au » naturel ! »

Mais si le roi lui donne autre chose, le valet-de-chambre est assujetti à répondre comme les précédens.

Si le roi a dit : Je te donne une chaise percée et une seringue, il répondra aisément : Sire, j'aurai soin de les tenir toujours bien propres pour l'usage de votre majesté.

Mais s'il lui dit : Je te donne un mousquet, ou une arquebuse, ou une arme meurtrière enfin..... Sire, pourra-t-il lui dire, et en langage gascon, pour donner plus de comique, je les serrerai précieusement tant qué votre majesté se portera bien et fera toutes ses fonctions; mais si lé malheur y permettait qué bous fussiez constipé, et qué les fonctions y fussent interrompues, je m'en escrimerais abec si terriblément débant bous, qué dé la pur qué jé bous férais, jé bous procurerais plus d'évacuations qué si bous eussiez pris vingt médécines et trente labémens.

Une phrase pareille peut faire rire, en atten-

dant que le prince aille à la garde-robe; et alors le valet-de-chambre lui dit, car il en faut venir à la fin du jeu :

Sire, en vous remerciant de votre cadeau, je vais entrer en exercice, et commencer votre toilette. Voyez, comment vous trouvez-vous ce matin, et il lui présente un miroir.... ce qui est le signal de la moquerie générale... Hommes et femmes, chacun crie : Vive, vive notre roi d'Ethiopie, et sa bonne mine! pendant que le pauvre bafoué est confus de se voir tout noirci.

Mais c'est ici où le joueur qui n'est pas vraiment dupe, et qui s'est prêté par malice à ce jeu qu'il connaissait bien, peut prendre sa revanche.

Ecoutez, dit-il, sujets, en se levant gravement et sans mine de fâcherie, votre roi ne veut pas quitter son trône sans vous laisser à tous des preuves de son affection et de sa protection royale.

Alors il se jette sur les femmmes particulièrement, et les hommes qu'il embrasse, et contre lesquels il se frotte en les noircissant; chacun se sauve de lui au plus vîte, et l'on finit par rire davantage de ceux qu'il a pu attraper et noircir, que de lui-même.

Quand le joueur est un sot, on ne rit que de lui.

Pour mieux attrapper le roi, quand on voit qu'il est véritablement dupe du jeu, le valet-de-chambre ne lui présente pas le miroir; mais après qu'il a fini sa réponse, la fée dit au roi : « Sire, vous avez reconnu tous vos principaux officiers; à présent il faut que vous choisissiez une épouse, et que vous donniez une reine à vos peuples. Toutes nos dames vont venir briguer cet honneur, et votre goût seul sera la loi pour tous vos sujets. » Examinez-les bien....

Alors chacune des dames vient passer devant lui, et, en s'inclinant respectueusement, lui fait un compliment en peu de mots.

Prince incomparable ! regarde ton esclave : soleil d'Ethiophie ! jette un de tes rayons snr moi; ô roi magnanime ! pardonne les vœux indiscrets de ton humble sujette, etc. Toutes parlent dans ce ton-là. Tant que le roi n'accepte pas ou ne veut pas récompenser l'hommage de la dame et partager son amour, il reste assis sur son fauteuil, et lui offre simplement sa main à baiser; l'une la refuse, l'autre la mord, et toutes les plaisanteries qu'elles veulent lui faire.... mais quand son inclination ou sa fantaisie le

décident pour une d'elles, il se lève et lui baise la main à elle-même, en lui disant : « Je te fais reine. »

Alors, celle-ci lui répond : Ah ! sire, c'est trop de grâce ! Regardez-moi bien, et regardez votre auguste face, et voyez si je suis digne de cet honneur ; et elle prend des mains du premier valet-de-chambre le miroir, qu'elle présente au roi, et tout le monde s'écrie avec elle : Vive le roi d'Ethiopie ! Il est digne de régner sur les corbeaux !

La main chaude à deux patiens, et deux confesseurs ou confesseuses.

Ce jeu est ancien et connu, et l'attrape en est des plus simples ; cependant on y surprend encore des bonaces.

Il consiste à faire asseoir à côté l'une de l'autre deux dames, qui reçoivent, sur leur giron, les têtes de deux patiens, qui s'y placent en même temps ; mais un des deux, désigné pour être le souffre-douleur, est très-fermement retenu par les mains de sa dame confesseuse, pendant que l'autre, au contraire, est laissé libre par la sienne, et, se relevant, frappe un pre-

mier coup dans sa main et un second dans la main de l'autre son voisin, étendu en posture. Soudain il se remet sur les genoux de sa dame, et a l'air de se relever à peu près en même temps que l'autre. Tous les deux alors cherchent à deviner, dans la compagnie, les mains qui les ont frappés : celui qu'on veut duper ne devine jamais, puisqu'il nomme toujours quelqu'un des entourans.... et il se remet en place pour recevoir d'autres coups.

Au contraire, pour donner plus de vraisemblance, et mieux déguiser la tromperie, son compagnon a l'air de deviner quelquefois son frappeur.... en sorte que celui qu'il nomme se met à sa place et tape dans l'autre, ce qui change la main et dépayse de plus en plus la victime, qui se trouve enfin obligée de renoncer et de demander grâce.

Le Devin derrière la porte.

Ce jeu, qui est connu aussi, dépend, comme tous ceux de ce genre, des conventions faites d'avance entre les joueurs. Celui seul qu'on veut attraper n'est pas au fait.

Pour mieux tromper celui ou celle dont on veut

s'amuser, on affecte donc de le rendre, ou elle, témoin de la marche du jeu, et de la possibilité de deviner. En conséquence, une première personne se propose de bonne volonté pour commencer à prendre le rôle de devin, et va se cacher derrière une porte de l'appartement où la compagnie est réunie. Alors un homme de la société prend un homme qui se propose de même en dedans, ou une dame en prend une autre et la touche par quelqu'endroit de son vêtement, d'une manière visible à ceux qui sont dans l'appartement.... Puis, haussant la voix, elle crie à l'autre, qui est derrière la porte : Connaissez-vous madame..... *une telle ?*

Le caché ou la cachée répond : *Oui, très-bien.* Le questionneur ou questionneuse continue. Connaissez-vous ses boucles d'oreilles ? *R. Oui, très-bien. D.* Connaissez-vous ses brasselets ? *R. Oui, très bien. D.* Connaissez-vous son bonnet ? *R. Oui, très-bien. D.* Et connaissez-vous son éventail ? *R. Oui, très-bien. D.* Et connaissez-vous son collier ? *R. Oui, très-bien. D.* Dites-donc à présent par où je la tiens.

On voit que celui qui n'est pas au fait du

jeu, risque beaucoup de ne pas deviner juste, en répondant au hasard; mais il y a une règle sûre pour les habitués du jeu : c'est que celui ou celle qui demande à celui ou à celle qui est cachée, dit simplement : Connaissez-vous telle partie? taut qu'elle ne nomme pas celle qu'elle touche; mais que lorsqu'elle annonce celle-ci, elle ajoute la petite conjonction *et*, connaissez-vous, etc. telle autre, qui est celle qu'elle tient alors.... mais pour empêcher de remarquer cette légère différence, elle nomme encore plusieurs autres objets, auxquels elle ajoute également ce mot *et*.... mais ce n'est toujours que la première fois qu'elle l'a prononcé, qui indique la partie qu'elle tient.

Lorsque deux ou trois joueurs ont passé pour deviner, et qu'ils ont affecté de se tromper une ou deux fois, et de deviner l'autre, on fait passer dehors à son tour celui qu'on veut attraper. Comme il a vu clairement que ceux qui sont revenus de la porte avaient deviné, ou eu l'air de deviner juste, il ne soupçonne pas de fraude, et croit qu'il ne trouvera pas plus de difficulté que les premiers, et il se livre de bonne foi. D'ailleurs, la règle du jeu est que celui qui revient après avoir deviné, nomme son rempla-

çant.... mais on le garde exprès pour le troisième ou quatrième. Notez que, comme on donne un gage chaque fois qu'on ne devine pas, les premiers en ont donné chacun un ou deux exprès, pour mieux surprendre notre innocent; mais son tour venu, comme il n'est pas au fait, il ne devine jamais, à moins du hasard le plus rare, parce qu'on lui nomme tant d'articles, qu'il ne peut même les retenir.... de sorte qu'il donne vingt gages;..... enfin, jusqu'à ce qu'il renonce et qu'il s'avoue *à quia*.

Je vous vends mon âne et ma jument.

Si c'est une dame qui commence, elle dit à l'homme qui est après elle :

Je vous vends ma jument.

L'homme répond, *par où voulez-vous que je la prenne pour l'emmener?*

La réponse de la femme doit être, *par où vous voudrez.* Si l'on ne dit cependant que ces quatre mots, l'acheteur est libre de prendre la dame par la main, par le nez, par l'oreille, et enfin n'importe. Il la fait lever, en lui disant : *venez-vous en, belle jument, je vais vous loger;* et il la conduit ainsi dans un coin, der-

rière une porte, enfin où il veut, et la laisse là, en lui disant : *vous ne sortirez pas de là que vous n'ayez gagné votre avoine.*

Alors l'homme revient dans le cercle à sa place, et s'adressant à la dame qui est après lui, il lui dit à son tour : *je vous vends mon âne.*

La dame lui demande de même, *par où voulez-vous que je le prenne?* etc.

Si l'homme répond simplement comme la première femme, *par où vous voudrez*, la dame le prend de même par où elle veut, en disant : *venez, mon bel âne*, etc. et le conduit dans un autre coin, où elle le consigne également par ces mots : *vous ne sortirez pas de là que vous n'ayez gagné votre son*; et elle revient à son tour vendre sa jument au cavalier qui la suit.

Mais il y a une façon d'éviter l'attrape et l'emprisonnement, c'est d'ajouter un simple petit mot en avant de la réponse, et de dire : *Ah! par où vous voudrez. Oh! par où vous voudrez. Dame, par où vous voudrez. Certes, par ou vous voudrez*, etc. Ceux et celles qui ne sont pas au fait de cette rubrique, sont conduits en réclusion, et, pour en sortir, doivent exécuter chacun une pénitence que ceux qui se-

ront restés francs leur ordonneront à la fin du jeu.

Pour régler toute la marche, et juger toutes les réponses valables ou condamnables, un de ceux qui savent le jeu se charge de le commencer, en annonçant à tous les joueurs : « Mesdames et Messieurs, ânes et jumens à vendre, procédons à l'encan. » Puis il fait signe à un ou à une des dames ou des hommes, et lui dit : Monsieur ou Madame, *offrez votre bête.....*

Quand le répondant ou la répondante a oublié le mot de grâce, qui est donc, *oh*, *ah*, *dame*, *certes*, ou autre pareil, le juge prononce, de dessus son fauteuil, à la tête du cercle, l'arrêt fatal, *en fourrière.*

Alors on conduit le délinquant ou la délinquante comme je l'ai déjà dit.

Au contraire, quand on a répondu conformément aux règles du jeu, le juge dit : *laissez-le à l'écurie.* De sorte qu'à la fin, tous ceux qui sont restés à l'écurie, c'est-à-dire qui sont encore sur leurs chaises, font venir pardevers eux, au milieu du cercle, chacun de ceux qui sont en fourrière, et ont le droit de lui commander une pénitence à volonté, que l'autre doit accomplir de suite. Après quoi il s'assied avec eux

et ordonne de même une pénitence à ceux qui reviennent après, jusqu'au dernier, par qui se termine la séance.

Ce jeu est drôle par la position de tous les différens prisonniers en fourrière à chaque coin de l'appartement, et dont on peut varier les attitudes, et les rendre plaisantes, suivant l'idée du conducteur, qui est le maître de les placer à sa fantaisie..... sur une table, ou dessous, dans un coin, debout, assis, devant la cheminée, étendus sur un sopha, même à genoux, une main étendue le long du mur..... enfin, en telle posture qu'il lui plaît d'imaginer, et dans laquelle on est obligé d'attendre la fin du jeu, jusqu'à ce que le juge les appelle pour exécuter leurs pénitences.

Le Prince dépouillé, ou les Voleurs.

Ce jeu très-ancien, et qui peut n'être qu'amusant lorsqu'on se retient dans les bornes honnêtes, peut devenir teès-saugrenu quand la société est d'un ton à se permettre ce qu'on appelle des *licences un peu fortes.*

On en jugera par l'explication.

Un personnage de la société est désigné par

le sort pour faire le prince ou la princesse .... tous les autres sont censés des voleurs qui l'ont rencontré ou enlevé; et un d'entr'eux, qui sait bien le jeu et qui fait le chef des voleurs, pour commencer, dit à un de sa troupe : *amène le prince sur ce siége.*

Alors le voleur désigné va prendre le prince hors du cercle, ou si c'est une femme, princesse, le chef aura indiqué une femme de même... et l'amène avec bien de la politesse sur le siége où on le fait asseoir.

Le chef dit à son voleur : « Présentement, comme il faut que chacun vive de son état, nous allons dépouiller Monseigneur, ou cette belle et noble dame; mais comme il faut aussi conserver toujours les égards que l'on doit aux rangs illustres..... souviens-toi de ne pas manquer de respect à Monseigneur, ou à Madame...

Le voleur répond, *je n'y manquerai pas.*

Alors le chef lui dit : ôte le chapeau de Monseigneur.

Le voleur, avant de lui toucher, doit dire : *oserai-je, Monseigneur?*

Le chef lui répond : *osez.*

Alors le voleur ôte le chapeau du patient, et le met par terre à côté de lui au milieu du cer-

cle..... et ainsi de toutes les choses, ornemens, vêtemens ou autres que le chef lui ordonne; et le patient est tenu de se laisser faire sans rien dire.....

Mais le voleur qui dépouille doit observer une formalité qui fait toute la finesse du jeu; c'est qu'avant d'ôter au patient aucune pièce de son ajustement, il doit toucher sur lui la pareille, dès que le chef lui a dit : *osez*. S'il y manque, par distraction, vivacité, ou ignorance du jeu, le chef l'arrête, en s'écriant : *profanation*.

Et le voleur se remet à la place du patient, sur le siége, pour être dépouillé à son tour. Alors le chef dit au prince de ramasser les effets ou ajustemens qu'on lui avait déjà ôtés, et de nommer, pour déshabiller l'autre, celui qu'il voudra des voleurs et voleuses..... qui se lèvent à la nomination du prince, et dont il prend le siége.

Le chef recommence à donner ses ordres..... et l'on fait ainsi quelques variations d'un sujet à l'autre, jusqu'à ce que l'on parvienne à faire mettre sur le siége le pauvre diable dont on veut s'amuser..... Alors on le dépouille impitoyablement, jusqu'à le mettre quelquefois dans un état scandaleux..... Mais alors c'est à la pru-

dence et à la délicatesse des joueurs à décider où ils doivent s'arrêter.

Ordinairement les dames demandent grâce, quand le dépouillement commence à devenir trop complet..... et le pauvre patient volé en est quitte pour la peur, et pour une pénitence qu'il est obligé d'accomplir à l'ordre de chacun des personnages de la société.

Il y a encore nombre de ces jeux; mais outre qu'ils rentrent tous à peu près les uns dans les autres, et que ce n'est guère la peine d'en faire des articles à part, je pense que la sagacité des lecteurs y suppléera, et qu'à l'aide de ceux que j'ai détaillés ici, dans les différens genres, chaque amateur pourra, de lui-même, s'amuser et s'essayer à en inventer d'autres, de la classe qui lui plaira le mieux.

CHAPITRE XIII.

Des Pénitences.

APRÈS le détail de tant de jeux qui font donner des gages, je dois donner aussi une idée

des pénitences que cette belle dame de Paris et ce malicieux Gascon nous imposaient pour les attirer.

Je dois avouer que l'auteur du livre qui a paru avant le mien, en ayant déjà rapporté beaucoup de très-agréables et spirituelles, le détail des miennes va se trouver nécessairement très-raccourci; mais pourvu que j'en indique quelques-unes d'un genre nouveau, j'aurai rempli mon but, et satisfait encore la curiosité du lecteur.

En voici donc d'un genre dont il n'a pas donné d'exemples.

Elles tiennent au genre spirituel et d'intérêt. Car il a très-bien défini qu'il y en avait de différentes classes, de désagréables, d'amusantes et de fatigantes.

J'observerai que le choix de ces diverses pénitences doit être combiné aussi eu égard aux genres des jeux que l'on a joués...., et que l'on ne doit, par exemple, infliger des pénitences qui exigent de l'esprit, de la pénétration ou des connaissances, que pour les gages qui ont été donnés dans les jeux d'esprit, parce qu'il est censé que les joueurs qui s'y sont exercés, sont plus capables que d'autres de s'en acquitter avec avantage, et à la satisfaction des auditeurs et

d'eux-mêmes ; car il serait ridicule d'exiger plus d'esprit d'un homme ou d'une femme pour retirer son gage à un jeu de simple mouvement, qu'il ne lui en a fallu, par exemple, pour dire, *neuf, je retiens mon pied de bœuf.* Mon opinion est qu'à ces jeux-là la pénitence doit être analogue au genre d'exercice qu'on a fait en jouant, et à celui ou celle qui s'est laissé prendre au Pied de bœuf, j'ordonnerais, je suppose, en été surtout, de m'attraper neuf mouches, plus ou moins, à la *volée.*

Au contraire, à la suite de tous les jeux d'esprit, on doit s'acquitter en même monnaie que celle à laquelle on est resté court. C'est une jouissance de plus pour les auditeurs, et une satisfaction pour le joueur, qui répare ainsi son honneur.

Notre Gascon nous ordonnait toujours de faire des proverbes, et notre charmante dame de remplir des bouts-rimés.

Je vais en rapporter quelques-uns.

EXEMPLE DES PROVERBES.

Premier Proverbe.

On disait à un pénitent : Faites-nous un pro-

verbe sans parler. Le pénitent prenait deux ou quatre flambeaux avec des bougies allumées, les posait sur une table, présentait une épingle à un homme ou une dame de la société, qu'il faisait asseoir à cette table devant lui, et poussant une autre épingle contre celle de l'adversaire, jouait ainsi quelques minutes sans rien dire.

Quand enfin on lui demandait : *eh bien, qu'est-cela?* C'est un proverbe, répondait-il. *Quatre bougies qui brûlent pour gagner une épingle!....* Ça veut dire que *le jeu n'en vaut pas la chandelle.*

Deuxième Proverbe.

L'ordonnateur disait au pénitent : *Faites-nous un proverbe sans parler aussi, et à vous tout seul.* Le pénitent se mettait à danser, tantôt sur un pied, tantôt sur deux, et sans presque bouger de place.

On lui demande : *eh! que faites-vous? on vous demande un proverbe.*

Eh bien! je vous le fais, vous voyez bien. *Toujours va qui danse.*

Troisième Proverbe.

L'ordonnateur. Je veux que vous me fassiez entendre un proverbe en un seul mot.

Le pénitent. C'est très-facile..... Alors il lui crie *oui*, ou bien *non*.

L'ordonnateur. Qu'est-ce que cela signifie ?

Le pénitent. Un bon proverbe. *Il n'est qu'un mot qui serve.*

Quatrième Proverbe.

On en demande un autre sans parler.

Le pénitent lui présente deux gants.

L'ordonnateur ou ordonnatrice. Que voulez-vous dire par là ?

Le pénitent. Vous devriez deviner. *Les deux font la paire.*

Cinquième Proverbe.

Le pénitent s'approche de l'oreille de l'ordonnateur, et lui crie : *m'entendez-vous ?* L'ordonnateur répond, *oui.* Le pénitent lui tire son chapeau et fait une belle révérence ; et chacun conçoit que cela veut dire : *à bon entendeur, salut.*

Sixième Proverbe.

Le pénitent demande des cerises, ou tel autre

fruit de la saison, amandes, raisins.... il en choisit quelques-uns, les présente à l'ordonnateur, en lui disant : comptez-les.

L'ordonnateur les compte haut ou bas, et lui dit : c'est fait..... Alors le pénitent les mange, et dit à l'ordonnateur : ma pénitence est faite et mon proverbe aussi.

L'ordonnateur. Lequel donc ?

Le pénitent. *Brebis comptées, le loup les mange.*

Septième Proverbe.

Le pénitent à l'ordonnateur. Si l'on vous offrait une mauvaise femme, une huître gâtée, ou un œuf pourri, que choisiriez-vous ?

L'ordonnateur. Parbleu ! ni l'un ni l'autre.

Le pénitent. Je suis quitte. Cela veut dire *que le meilleur n'en vaut rien.*

Huitième Proverbe.

Il prend un morceau de papier ou une carte, et fait trois *ı ı ı* de suite avec une plume ou un crayon, et les montre à l'ordonnateur, en disant : *qu'est cela ?*

L'ordonnateur. *Ma foi, je n'en sais rien.*

Le pénitent reprend, et fait trois points dessus *i i i*, et les lui remontre. Alors l'autre dit : oh ! à présent ce sont des *i*.

Le pénitent. Voilà mon proverbe, *il faut mettre les points sur les* i.

Neuvième Proverbe.

Le pénitent. Qui voulez-vous que je vous présente de ces messieurs ? Nommez-m'en un. L'ordonnateur nomme celui qu'il veut. Le pénitent lui en amène un autre. L'ordonnateur dit : *ce n'est pas celui-là* Eh bien, reprend l'autre, c'est mon proverbe; *j'ai pris Pierre pour Paul*, ou *Martre pour Renard*; ou plus trivialement, s'il veut rire, [redacted].

Dixième Proverbe, encore dans le genre trivial.

Le pénitent fait un pet avec la bouche. L'ordonnateur se récrie : *quelle vilainie est-ce là*? Le pénitent. C'est un bel et bon proverbe; c'est *péter plus haut que le cul.*

On voit, par tous ces exemples, qu'il est fort aisé de former ainsi des proverbes à l'impromptu. Les sujets sont même si multipliés, qu'on en pourrait faire un jeu. Chacun des joueurs et joueuses serait obligé d'en faire un à son tour, et, quand il ne serait pas jugé juste par la société, on donnerait un gage.

Je ne donne pas d'exemple de charades, parce que l'on a pu en voir dans le premier Savant de Société; mais comme il n'y a pas été inséré des bouts-rimés, je vais en citer ici quelques-uns.... On sait que cet exercice consiste à former sur-le-champ autant de vers que l'on a fourni de mots rimant ensemble. Celui ou celle qui en ordonne pour pénitence, doit avoir soin de les choisir les plus baroques et les plus opposés possible, pour que la difficulté soit plus grande à en former un sens raisonnable.

Lorsque le pénitent ou la pénitente surmonte cet obstacle et s'en tire avec facilité et adresse, il reçoit des complimens, et dans le cas contraire, il est honni et vilipendé.... Au demeurant, on ne lui rend toujours son gage que lorsqu'il a rempli sa tâche, bien ou mal, et jusque-là il ne peut participer à aucun des amusemens de la société.

En voici quelques-uns de ceux qui furent commandés dans nos assemblées par notre aimable institutrice.

Premier exemple de bouts rimés.

Le premier quatrain qu'elle proposa à rem-

plir à un jeune homme fort spirituel, et qu'elle ménagea en ne lui donnant pas des mots difficiles, exprès pour nous mettre au fait de ce genre, roulait sur ces quatre :

Baiser,
Leger,
Homme,
Pomme.

Le jeune homme, que la beauté et l'amabilité de cette charmante dame inspiraient encore mieux que son Apollon, lui répondit sur-le-champ :

Votre bouche vermeille appelle le *baiser* :
Zéphir, en vous voyant, ne serait plus *léger* ;
Mieux qu'Eve vous auriez séduit le premier *homme*,
Et le berger Pâris vous eût donné la *pomme*.

Autre exemple de mots faciles.

Vous déplaire, Babet, ferait tout mon *malheur* ;
Cette seule pensée, hélas ! me fait *horreur* !
Vos attraits séduisans inspirent la *constance*,
Et l'amour près de vous marche avec la *décence*.

Mais comme ce sont les mots donnés qui commandent le tournure de la phrase, il s'en trouve de différens tons.

Autre exemple.

Vous êtes belle, Iris ; ... mais, ainsi que *Junon*,
Vous êtes fière, et comme un vil *torchon*
Vous traitez votre amant !... il vous semble un *profane*,
Et vos rigueurs l'ont rendu *diaphane*.

Autre.

Point n'ai besoin du flambeau de *l'amour*,
Point ne veux son brandon pour allumer mon *four* ;
Pour m'échauffer l'hiver, point ne prends de *capotte*,
Tout est en feu chez moi, quand je vous vois, *Charlotte*.

Il en est de plus piquans.

Autre.

Malgré maintes beautés que l'on voit au *théâtre*,
A vous servir toujours, mon cœur *s'opiniâtre* ;
Et, dussiez-vous trouver le mot un peu *bouffon*,
Pour ne pas vous aimer, il faut être *chapon*.

Autre.

Je voudrais, entre nous, faire une *confrairie*,
Où, sous ton bon plaisir, je ferais le *pari*
De te fêter le jour, comme étant ma *Marie*,
Et te servir la nuit, comme étant ton *mari*.

Autre exemple de mots embarrassans et difficiles à retourner.

Quand même tu serais, ô ma chère *Manon*,

Contrefaite de corps, et sale, et (1) *suppurante*,
En voyant de candeur ton ame *transparente*,
Vénus auprès de toi me semblerait *guenon*.

Je crois que la dame doit bien ici un remercîment.

Autre.

En voici un plus difficile, parce qu'il est double; mais quand c'est une jolie femme qui commande, un bon payeur n'est pas en peine pour redoubler sa besogne.

Quel plaisir j'ai dans ce moment de *fête*,
De partager avec toi ce *séjour!*...
Si tu voulais devenir ma *conquête*,
Que de tributs j'offrirais à *l'amour!*....
Pour te prouver la plus vive *tendresse*,
Je ne voudrais de témoin que ton *lit*;
Et dans tes bras redoublant mon *ivresse*,
Le plus beau jour ne vaudrait pas ma *nuit*.

Autre.

Si Daphné vous reçoit un soir dans sa *ruelle*,
N'allez pas de Cythère éveiller le *tambour*,
Mais, ardent et discret auprès de votre *belle*,
Travaillez en silence et célébrez *l'amour*.

---

(1) Certes le mot n'est pas propre! mais si la malice d'une femme lui a fait choisir exprès.... n'est-on pas obligé de l'employer? je pourrais citer des exemples bien plus forts de leurs malins commandemens....

Autre dans le goût baroque.

Pour célébrer sa belle aucun ton n'est *baroque*,
Pour elle on donnerait sa dernière *breloque*,
Contre le diable même on serait Saint *Michel*,
Un ruban de sa part vaudrait un *arc-en-ciel.*

Autre de même.

Quand on serait plus grossier qu'un *étrusque*,
Que pour tout bien l'on aurait qu'un *sabot*,
Et pour amante une vieille *chérusque*,
L'amour vous polirait comme avec un *rabot.*

Dans ces circonstances, quand la société est en humeur de rire, et surtout que le dessein est prémédité d'embarrasser les jeunes pénitens, pour se moquer d'eux après...., je crois qu'il faut jouer le proverbe d'*à bon chat, bon rat*, plutôt que de rester sot; et avec de la facilité et de la hardiesse, on peut démêler sa fusée.

On donne encore des bouts-rimés en commandant de faire des complimens sur des mots désobligeans.

Par exemple, une dame donne à un cavalier :

Haine,
Chaîne,
Trahison,
Poison.

Pour les remplir à son honneur, il écrira :

Je ne redoute rien, Iris, que votre *haîne ;*
Je veux jusqu'au tombeau vivre dans votre *chaîne !*
Plutôt que de vous faire ombre de *trahison,*
Je me poignarderais ou prendrais du *poison.*

On vous ordonne ceux-ci en l'honneur d'un homme :

Méchant,
Intrigant,
Fourbe,
Tourbe.

On peut mettre :

Vos vertus font partout la leçon au *méchant*
Vous savez démasquer le fourbe et l' *intrigant ;*
Qui dira mal de vous, je le déclare *fourbe,*
Et je veux qu'on l'étouffe en un grand feu de *tourbe.*

Une dame donna ainsi une fois, à un jeune homme qui n'était pas trop endormi, huit mots à employer à son endroit :

Métier,
Cuisinier,
Maltotier,
Perruquier,
Guerrier,
Grenier,
Chaircuitier,
Cordonnier.

Voici le huitain qu'il composa :

Je voudrais, pour vous plaire avoir plus d'un *métier*.
Pour vous bien régaler, être bon *cuisinier*,
Pour vous donner de l'or, opulent *maltotier*,
Pour vous bien bichonner, habile *perruquier*,
Pour soutenir vos droits, un vaillant *guerrier*;
Auteur, je vous ferais des vers dans mon *grenier*;
Vous auriez mes jambons, si j'étais *chaircuitier*;
Et pour voir votre pied, je serais *cordonnier*.

Autres genres de pénitences.

On donne aussi des mots pour faire des charades, et, pour qu'elles soient plus intéressantes, il faut les mettre en vers.

En voici quelques exemples.

On vous dit le mot tout bas, afin que la société puisse avoir après le plaisir de deviner.

Première Charade sur *Char-don.*

Mon premier fait du bruit, mon second fait plaisir;
Là, mon tout fait honneur; ailleurs, il fait mourir.

Deuxième sur *Cou-vent.*

Mon premier, cher lecteur, est bien près de ta tête,
Mon second fait vacarme, amène la tempête;
Et mon total, séjour de la tranquillité,
Nous offre des vertus l'asyle respecté.

Troisième sur *Mois-son.*

Mon premier pied revient douze fois tous les ans ;
Mon second, comme on dit, fuit sur l'aile des vents ;
Et l'on conçoit une belle espérance,
Quand mon total nous promet abondance.

Quatrième sur *A-mi.*

Une voyelle en chef, cherche une note encor,
Et mon tout, cher lecteur, va t'offrir un trésor.

Cinquième sur *Four-mi.*

Mon premier nous fournit le pain que nous mangeons,
On compte à mon second six sœurs dans la musique ;
Mon tout, par une active et sage politique,
Prévient dans le beau temps les mauvaises saisons.

Sixième sur *Mou-lin.*

On mange en ragoût mon premier,
On se vêtit / *ou* On se revêt } de mon dernier ;
Et dans mon tout une humble créature
Porte le fond de notre nourriture.

Septième sur *Pois-son.*

Mon premier pied vous offre un végétal,
Et mon second nourrit maint animal ;
Mon total, quoique bon, est toujours maigre chère,
Par la raison qu'il vient de mer ou de rivière.

Huitième sur *Ver-tu.*

Homme, dans un seul mot, quel avertissement !
Jeune ou vieux, mon premier t'attend au monument ;

Pauvre ou grand, mon second te nomme également;
Vivant ou mort, mon tout est ton seul ornement.

Neuvième sur *A-dieu.*

On commença par mon premier,
Lecteur, pour vous apprendre à lire;
Vous retrouvez dans mon dernier
Le monarque absolu de tout ce qui respire....
Et mon tout est un mot qu'on dit à ses amis,
A Bordeaux les trouvant, les quittant à Paris.

Autres pénitences par lettres.

On dit à quelqu'un : faites-nous une histoire, en ne vous servant que de lettres simplement et sans former des mots.

Premier exemple.

On écrit :

l. n. n. o. p. y... l. i. a. t. t... l. i. a. e. t. v... l. i. a. v. q... l. i. a. d. c. d.

Cela veut dire :

Héléne est née au pays grec, elle y a tété, elle y a été élevée (c'est-à-dire nourrie), *elle y a vécu, et elle y a décédé.*

Deuxième exemple.

g. e. t. a. b... g. t. e. q. i. e... g. e. t. o. q.

p... g. u. e... g. u. e. q... g. e. t. l. v... g. e. t. a. b. c... g. h. e... g. k. c... g. m. e... g. h t... g. p. i... e. n. u. j. r. s. t.

Cela signifie :

J'ai été abbé, j'ai été écyuer; j'ai été occupé. J'ai eu épée, j'ai eu écu, j'ai été élevé (en honneur), *j'ai été abaissé. J'ai haché, j'ai cassé. J'ai aimé, j'ai acheté, j'ai payé, et nu j'ai resté.*

On connaît cette tragédie de l'alphabet :

A. b... c. d... e. f... g. h... i. k. l... m. n. o... p. q. r. s. t. u. v. x. y... z... et.

Voici l'explication :

Un prince entre avec ses quatre gardes, et un religieux du pays, traître et luxurieux, qui a été saisi dans l'appartement de la princesse.

Le prince dit au bonze, moine ou prêtre.... *abbé, cédez*... puis, regardant le capitaine des gardes, il l'appelle *eh eff*? celui-ci avance et répond en montrant son arme, *j'ai hache*. Le prince ajoute en montrant le prêtre, *Ikael aime Héno*, qui est la princesse. *Pécu est resté* (c'est un adjoint du prêtre), et en faisant signe aux quatre gardes, *hu, vé, ixe*,

ygrèque, ce sont leurs noms, en montrant le bonze et faisant mine de lui couper la tête, *zède*.... et signe de le jeter à l'eau ou au feu, *et* et cætera.

Autres pénitences.

Une dame vous demande : Sauriez-vous employer, pour me faire plaisir, trois choses que je vous nommerai ?

On répond, oui. Quelles sont ces trois choses ?

Supposons qu'elle vous dise :

C'est une souricière,
une hallebarde
et une chaise percée... qu'en feriez-vous ?

On voit qu'elle a cherché exprès trois choses ridiculement assorties, pour vous embarrasser davantage.

On peut cependant répondre :

« Ma belle dame, je tiendrais continuellement la sourricière pour attraper toutes les souris qui peuvent vous empêcher de dormir, ou ronger vos hardes. Je garnirais bien proprement et bien douillettement la chaise percée, pour que vos belles et délicates parties postérieures se reposent mollement dessus, quand vous vou-

driez vous en servir... et j'irais avec la hallebarde attaquer et détruire tous vos ennemis, s'il est possible qu'une aussi aimable personne que vous en ait. »

Cet exemple suffit pour indiquer comment on peut tirer parti, même des choses qui semblent prêter le moins à la galanterie. Il ne faut qu'avoir de l'imagination et de la présence d'esprit.

Autre manière de pénitence.

Une dame vous dit : Je vais vous écrire des lettres à ma volonté, et de chacune vous formerez un mot, de sorte que le total de ces mots soit un compliment pour moi; et elle vous écrit, je suppose :

p. c. a. m. d. l.

Alors vous disposerez vos lettres sur le papier en hauteur, comme ici dessous, et vous formez le mot à chaque.

Exemple.

p par
c. charité,
a. accordez-
m. moi
d. de
l. l'amour.

Deuxième exemple.

On vous a donné celles-ci :

e. d. d. v. r. j. v. a. t.

Vous les arrangez ainsi,

e. en
d. dépit
d. de
v. vos
r. rigueurs,
j. je
v. vous
a. aimerai
t. toujours.

Troisième exemple contraire.

Un cavalier de la compagnie vous commande de dire une dureté à une dame, et vous donne ces lettres :

q. v. m. p. h. m. d. e. d. v. a.

q. quoique
v. vous
m. me
p. paraissiez
h. haïssable,
m. mon
d. destin
e. est
d. de
v. vous
a. aimer.

D'autres fois, pour exercer davantage la patience ou le génie du cavalier, on lui proposera, lorsqu'il aura un autre gage à retirer, de remplir les mêmes lettres dont il s'est servi à faire un éloge ou un compliment à une dame, à lui composer, au contraire, une épigramme, et certes la difficulté deviendra double, tant à cause de la répétition d'un travail qui a déjà occupé son idée, que parce que la galanterie doit lui rendre le blâme plus pénible que la louange. Il faut pourtant qu'il en sorte.

Exemple sur les premières lettres données.

Pour compliment.		*Pour blâme.*	
p.	par	*p.*	perfide
c.	charité,	*c.*	Clarisse !
a.	accordez-	*a.*	allez
m.	moi	*m.*	mourir
d.	de	*d.*	de
l.	l'amour !	*l.*	langueur.

Exemple sur les secondes lettres.

En compliment.		*En épigramme.*	
e.	en	*e.*	ennuyé
d.	dépit	*d.*	dégoûté,
d.	de	*d.*	Dorval
v.	vos	*v.*	va
r.	rigueurs,	*r.*	renier,

j. je	*i.* indigne,
v. vous	*v.* votre
a. aimerai	*a.* amour
t. toujours.	*t.* trompeur.

Autre pénitence.

Acrostiche impromptu en prose, *sur un mot de commande.*

Une dame demande au cavalier : Pourquoi m'aimez-vous par le mot de *bonheur*?

Le cavalier, qui doit lui trouver une belle qualité sur chaque lettre, répondra.... parce que vous êtes

B . . . belle.
O . . . obligeante.
N . . . naturelle.
H . . . héroïne.
E . . . éclairée.
U . . . uniforme.
R . . . reconnaissante.

Exemple contraire sur les mêmes lettres.

Si elle vous demande pourquoi me haïssez-vous par le mot *bonheur*?

Réponse. Parce que vous êtes

B . . . bavarde.
O . . . outrageuse.
N . . . négligente.
H . . . hautaine.
E . . . étourdie.
U . . . ulcérée.
R . . . récalcitrante.

On peut varier ainsi en demandant par tel mot qui vient à l'idée, en observant seulement, pour la commodité du répondant, que pour les lettres qui ne fournissent pas beaucoup de noms de qualités bonnes ou mauvaises, comme, par exemple, l'*u*, on peut le prendre comme *consonne* ou comme *voyelle*.

Autre pénitence.

On commande une lettre à double sens.

Par exemple, la dame dit au cavalier : « On m'a rapporté que vous m'aviez écrit des injures. J'ai de la peine à le croire de vous. Mais la lettre ayant été déchirée, on m'en a remis seulement la moitié : la voici. Pourriez-vous justifier des méchancetés qu'elle contient ? Et elle lui remet un papier où elle écrit avant à demi-ligne, comme il suit : Madame,

Vous êtes fantasque et maussade,
vous êtes mal faite et sans grace,
vous avez l'esprit tout à fait borné,
vous dansez on ne peut pas plus mal,
vous avez la voix aigre et fausse,
vous avez tous les plus grands défauts ;
enfin, je ne saurais vous aimer....

Le cavalier reprend : Pour me disculper, je n'ai plus qu'à vous achever les lignes : vous me jugerez ensuite ; et il écrit comme ci-après :

Vous êtes fantasque et maussade,	disent tous mes rivaux. J'en sens mieux mon bonheur.
vous êtes mal faite et sans grace,	disent les femmes jalouses de vos attraits.
vous avez l'esprit tout à fait borné,	à ce que vous devez savoir. Preuve qu'il est raisonnable.
vous dansez on ne peut pas plus mal,	quand vous voulez rebuter le danseur qui vous déplaît.
vous avez la voix aigre et fausse,	quand vous me querellez ou niez mon amour.
vous avez tous les plus grands défauts;	oui, car vous avez toutes les qualités qui font pécher les hommes.
enfin, je ne saurais vous aimer. . . .	Non. C'est trop peu pour mon cœur; il veut vous adorer.

On se doute bien qu'un baiser doit sceller le pardon et le racommodement.

CHAPITRE XIV.

Jeux et amusemens des Nègres.

CETTE espèce d'êtres humains, pareils à nous, sauf la couleur, mais égaux par leurs différens sens, mesure uniforme de leurs jouissances comme les nôtres pour nous.... mais abrutis et détériorés par le joug humiliant de l'esclavage que nous leur imposons, ne peuvent avoir dans nos Colonies la finesse d'esprit, ni la fertilité d'imagination, ni la variété de connaissances que nous procurent, et notre éducation soignée, et la fréquentation des sociétés instruites, plus ou moins, dans tous les différens genres..... Libres dans leurs forêts, ils ont comme nous, et quelquefois même plus que nous, l'énergie de leur nature, et une gaîté franche entretenue continuellement par l'insouciance, l'indépendance, l'absence, ou, si je puis le dire, l'*inconnaissance* de tous les besoins qui nous occupent, et l'exemption de la plupart des maladies qui nous tourmentent... Manger pour se nourrir et vivre,

dormir pour se reposer, sont leurs deux seules occupations obligées, et tout l'intervalle du tems qui leur reste, est employé par eux à égayer les momens de leur existence.

Ils ont su imaginer, sans grande étude, des instrumens simples et rustiques, soit garnis de boyaux d'animaux, soit de filets d'écorce d'arbres, qu'ils pincent; soit de fruits séchés et vidés, qu'ils remplissent de petits cailloux qu'ils secouent; ... soit de cornes d'animaux dans lesquelles ils soufflent; soit de coquillages qu'ils enfilent et agitent les uns contre les autres....; et de tous ces divers objets ils tirent des sons plus ou moins bruyans, mais qui enfin tels qu'ils sont, leur tiennent lieu de notre plus savante mélodie. D'autres fois aussi leurs cris leur servent de musique, et ils dansent et gambadent à la voix aussi gaîment que nos élégans et intéressantes de nos faubourgs dansent dans nos guinguettes, aux sons discordans des violons de nos Orphées des Quinze-Vingts.

Mais je ne parlerai pas ici de leurs amusemens dans les bois de leur pays. Ce serait la matière d'un ouvrage plus étendu, et je dois me renfermer dans les bornes de celui-ci.

Je me restreins donc à décrire quelques-uns

des jeux qui leur servent de distraction après leurs travaux dans nos Colonies.

Leurs maîtres même, les colons qui sont humains, et qui se plaisent à entretenir la gaîté parmi leurs esclaves, sachant par expérience que c'est une preuve, comme un principe de bonne santé, leur donnent exprès des heures de récréation, et s'amusent quelquefois à être témoins de leurs divertissemens.

Le Jeu de la Cachette.

Ils ont un jeu qui revient à-peu-près au nôtre commun de *Cache, Cache, Nicolas*. Mais comme ils sont beaucoup plus alertes et ingambes que nous ; que d'ailleurs leurs vêtemens ne les embarrassent pas, (puisqu'ils sont à-peu-près nus et qu'ils ne pourraient rien serrer dans leurs poches) ils y procèdent tout différemment. D'abord, ces jeux s'exécutent en plein air et dans un endroit de l'habitation, et les arbres, les rochers, les crevasses de terre, les puits ou les rivières, bassins ou pièces d'eau, leur présentent naturellement les endroits les plus propres à cacher l'objet qu'ils veulent faire chercher.

On commence donc par tirer au sort celui qui cherchera le premier : une fois désigné, une négresse lui prend la tête qu'elle couvre de ses deux mains, pour l'empêcher de rien voir.

Alors, celui qui doit cacher l'objet convenu, (et cet emploi est pour le nègre qui demande le premier à s'en charger,) choisit l'endroit où il croit pouvoir le cacher mieux, et pendant que tous les autres nègres ou négresses du jeu dansent à l'entour du devineur ou chercheur, en faisant grand bruit, pour l'empêcher d'entendre ou de juger les mouvemens du cacheur, celui-ci grimpe lestement sur un arbre, descend dans un souterrain, dans une citerne, ou traverse une rivière, et va porter sur une branche, ou sur le bord de l'eau ou dans le creux d'ū roc ce qu'il faut que l'autre trouve.

On conçoit que ce jeu ne conviendrait, ni à nos élégans, ni à nos merveilleuses ; aussi ne leur proposons-nous pas de l'essayer.

Le cacheur revenu, on laisse le chercheur en liberté, en lui disant, en langage nègre, *Escabar*; ce qui revient à notre *c'est fait, Minon-Minette*, et n'est sûrement pas si ridicule, puisqu'il ne signifie que les deux mots essentiels, *c'est fini*.

Le chercheur est d'abord très-embarrassé, car il ne sait s'il doit chercher dans l'air, dans la terre ou dans l'eau. Il reste donc un moment en recueillement et contemplatioon pour s'aviser.... Mais la malice est de tout pays, et innée dans toutes les espèces d'êtres, et les noirs en ont leur dose ainsi que les blancs....

Ce nègre embarrassé a sa maîtresse dans le cercle; elle s'intéresse à lui et veut lui épargner de la fatigue. Elle vient donc adroitement et furtivement à son secours.

Elle est convenue d'avance avec lui d'un signal différent pour lui indiquer l'élément où il doit chercher. — Si l'objet est dans un arbre, elle lui fait voir une feuille qu'elle avait cachée dans sa main; s'il est dans un souterrain, caveau ou crevasse, elle jette ou montre un petit caillou.... et s'il est au bord d'une rivière ou d'une pièce d'eau, elle met le doigt dans sa bouche......ou mille autres signaux convenus entre eux.

Le nègre a donc déjà deux tiers de peine et de recherche inutile épargnés. Il s'achmine alors vers ce qu'on lui a indiqué.... Mais si c'est un arbre, il y en a beaucoup dans cette futaie; si

c'est la rivière, les bords en sont bien étendus...., etc.

Il monte sur plusieurs arbres, ou il nage de différents côtés, toujours incertain s'il est dans la bonne voie ou non. Mais l'amour est industrieux, et sa maîtresse est là pour lui servir de boussole.... : aussi l'observe-t-il toujours. Tant qu'il ne va pas où il faut, la négresse reste debout. Lorsqu'il en approche, elle s'accroupit ; s'il s'en éloigne, elle se relève ; et enfin, par ce manège continué, elle vient à bout de lui faire trouver ce qu'il cherche, et qu'il rapporte au maître du jeu.

Ils ont même entre eux une finesse pour empêcher de découvrir leur intelligence. D'abord, c'est que le signal ne peut pas être deviné, parce qu'il n'est pas uniforme et qu'ils le varient chaque fois au moment même de commencer le jeu.... ou la veille pour le lendemain ; ensuite, parce que la femme ou la maîtresse du nègre voulant rendre inutile le soupçon qu'elle pense bien qui portera sur elle, charge une autre de ses camarades de faire les signaux à sa place.

Lors donc que l'objet a été trouvé, la pénitence de celui qui l'a caché, est d'aller le chercher à son tour, et par droit de vengeance, le

trouveur a la préférence, s'il veut, pour l'aller cacher.... Mais s'il est trop fatigué, il nomme à son gré celui qui le remplacera dans cet office, et le jeu recommence comme avant.

Lorsque la corvée du chercheur tombe à un nègre qui n'a pas de maîtresse parmi les femmes ou d'amis entre les hommes, il est à plaindre, et sa fatigue est quelquefois bien rude....., à moins qu'il ne renonce, ce que l'amour-propre ne leur permet guère...., et alors, il reçoit pour pénitence un camouflet de chacun des nègres, et une chiquenaude de chaque négresse sur telle partie de son corps qu'elle veut choisir.

Voilà encore une pénitence qui ne serait pas non plus, je crois, du goût de nos incroyables.

Ils ont plusieurs autres jeux de ce genre en plein air, dans les habitations; mais comme on ne les jouerait pas vraisemblablement en Europe, celui-là suffira pour en donner une idée.

Les Pantomimes des Nègres.

Je vais maintenant parler de ceux auxquels ils s'amusent à la ville, dans les enclos ou dans les anti-chambres de leurs maîtres.

On suppose bien d'avance que les nègres ne

peuvent pas plus être danseurs agréables, que chanteurs harmonieux. Ces deux arts exigent trop d'étude, la réunion de trop de parties difficiles, et de conventions et d'analogie avec les sentimens et les passions qui nous affectent, pour que des hommes grossiers, et tout près de la nature, puissent en avoir deviné et acquis les finesses, les principes ou règles, et les agrémens.....

Mais ces hommes simples, quant aux connaissances raffinées, sont aussi sensibles que nous aux impressions naturelles. Leur inaction habituelle les accoutume à être observateurs, et la mémoire, au défaut de l'esprit, réfléchissant et retraçant leurs sensations physiques, tant de plaisir que de douleur, les rend peintres et pantomimes, parce qu'ils trouvent plus de facilité à rendre et communiquer leurs idées par les gestes du corps et du visage, qui sont le premier langage, expressions de la nature, que par la langue qui, chez eux, n'a pas encorc été endoctrinée par la Grammaire de Restaut, ou par le Dictionnaire de l'Académie française.

Ils sont donc aussi habiles, pour le moins, à composer et même à exécuter, sans essai ni travail préliminiare, une pantomime sur ce qui les a affectés, que nos fameux maîtres d'opéra d'I-

talie, de France ou d'Allemagne, à dessiner et retracer, dans des ballets brillans, les tableaux de nos événemens historiques ou poétiques, tragiques et comiques, ou allégoriques.

Entre plusieurs de ces pantomimes des nègres, je vais seulement citer pour exemple une exécutée par un seul nègre, une autre par un nègre et une négresse, et une troisième à plusieurs acteurs.

LE NÈGRE VOLÉ,

Pantomime par un seul.

Quand tous les nègres et négresses sont accroupis par terre, ou sur le plancher, dans les différens coins de la salle, le danseur s'avance au milieu, portant une hache sur son épaule, comme s'il venait de la forêt pour couper du bois, ce qui est une de leurs occupations ordinaires, du moins pour ceux qui sont encore neufs et à qui l'on n'a pas fait apprendre des métiers plus avantageux pour leurs maîtres.

Il a l'air de regarder de côté et d'autre pour choisir des arbres où il y ait des branches à couper. Alors il fait mine d'en abattre, et d'en ébrancher.... Il se repose de tems en tems, chante

même quelques chansons nègres en travaillant; d'autres fois il fait mine de guetter un singe qu'il apperçoit sur un arbre, lui fait des grimaces, feint de vouloir monter après lui, ou de lui jeter des pierres... Ensuite, comme si le singe se sauvait, il court après, et enfin le laisse comme étant trop loin. Il se remet à couper et à tailler. Puis, supposant qu'il a assez de bois, il a l'air de ramasser les branches et d'en faire un fagot qu'il lie pour l'emporter. Ensuite il témoigne qu'il est las, regarde le soleil, voit qu'il est encore de bonne heure, et qu'il a du tems de reste pour retourner à la case de son maître, et qu'il en va profiter pour dormir. Il se couche donc à terre après avoir posé son fagot plus loin, et s'endort....

Pendant le moment de son sommeil supposé, les nègres et négresses accroupis, occupent la scène par une chanson qu'un seul chante, et les autres font *chorus*.

Au bout d'un tems la chanson cesse, et le nègre se réveille. Il se relève et va pour reprendre son fagot et s'en aller; mais il fait mine de ne le plus trouver, et qu'un autre nègre le lui a enlevé. Alors il se désole, regarde le soleil pour voir s'il aura le tems d'en faire un autre; mais

connaissant qu'il est trop tard, et qu'il faut s'en retourner sans porter de bois, il gémit et témoigne qu'il va être battu....

Alors il marche tristement, comme s'il s'en allait faire un tour dehors, pendant que les autres nègres occupent encore en chantant, de leurs places, une complainte, à l'impromptu de leur façon, comme ils disent en pareil cas.

Ah! pauvre guiabe! misérable saclave! toi va gagner taillé... toi va gagner fiou! fiou! ou! ou! ah! ah! ah!

Ici le coupeur de bois rentre bien déconfit, comme s'il revenait à la case, et fait semblant d'apercevoir le maître, ou le commandeur; il se jette à genoux, lui demande grâce; explique, par ses gestes, qu'il avait bien travaillé, qu'il avait beaucoup de bois, et qu'on lui a volé.

Quelquefois il fait entendre que le maître ne lui fait pas grâce: alors il se relève en pleurant, comme s'il était saisi par le commandeur, et sort pour aller recevoir son châtiment.

D'autres fois, surtout quand les maîtres sont présens à la pantomime, il feint qu'on lui pardonne.... Alors il feint toutes les contorsions de réjouissance, baise la terre devant lui, baise ses pieds, ses mains, et dans l'excès de sa joie,

se met à sauter, à tourner et gambader, pendant un quart-d'heure, en chantant et criant : Ah ! ah ! moi gagné bonheur ! ah ! ah ! bon maître à moi fini donné pardon ! Ah ! ah ! ah ! oh ! oh ! oh !

Le chœur des nègres et négresses s'y joint, et tous s'animent par leurs cris, de sorte qu'il saute et se démène ainsi, jusqu'à ce qu'il soit rendu de lassitude.

LE NÉGRILLON,

Pantomime pour un nègre et une négresse.

Le lieu de la scène est encore censé représenter un bois. Un nègre arrive de même, ayant pendue, à une corde qui lui ceint les reins, une gourde d'un côté, ou petite calebasse, où il a de la boisson ; et de l'autre côté, une petite hache à la main, qui lui sert à tailler du bardeau dans la forêt (Ce sont des espèces de petites planchettes de bois, que l'on façonne dans les îles pour couvrir les cases, en guise de tuiles ou d'ardoises) ; et dans ses bras il porte une espèce de paquet, qu'il a figuré en manière d'enfant..... C'est un petit nègre ; enfin, cela

veut dire son fils, il danse avec lui, le fait sauter, le caresse, lui fait boire à même sa gourde, et fait toutes sortes de singeries paternelles, suivant son instinct.

Ensuite, pensant qu'il doit travailler, il cherche à endormir l'enfant : puis, quand il le voit assoupi, il le pose doucement à terre, lui fait ensuite un lit de feuillage et de mousse, en indiquant, par ses gestes, que c'est sous un arbre, et le place, avec bien des précautions, puis il se met à travailler.

Cependant, calculant que le bruit qu'il fait peut réveiller l'enfant, il a l'air de ramasser ses outils et ses planchettes, et de faire entendre qu'il va travailler plus loin. (*Il sort.*)

Sitôt qu'il est parti, arrive une négresse, qui est la mère du négrillon ; elle est étonnée de ne pas voir son mari à la place ordinaire de son ouvrage ; elle regarde de côté et d'autre, et enfin se retourne comme entendant crier son enfant.... Elle court où il est, le ramasse, le prend dans ses bras, lui fait toutes les caresses d'une mère, et lui donne à téter.

Mais elle a très-chaud, parce qu'elle a bien couru, et témoigne le désir et le besoin de boire. Dans ce moment elle s'aperçoit que son enfant

fait ses ordures, ce qu'elle indique par des gestes ou des mines de dégoût; elle le pose à terre, veut l'essuyer, et elle-même, avec des feuilles. Ensuite, elle fait entendre qu'elle va à un ruisseau où elle le nettoiera, ainsi qu'elle, et boira en même-temps. Elle part donc vivement, emportant son négrillon.

Le mari, qui revient alors, las aussi de travailler, avec un paquet, qu'il a l'air de poser à terre; va à l'endroit où il avait couché son enfant; il ne l'y trouve plus : l'effroi s'empare aussitôt de lui. Il cherche de tous côtés.... craint que ce ne soit une bête féroce qui l'ait dévoré, court çà et là comme un éperdu et un furieux, s'arrache les cheveux ou la laine, car c'en est véritablement, se meurtrit le corps et le visage, veut se tuer avec sa hache, recourt au lit de feuillage... court encore et regarde partout... s'arrête enfin désolé, défait la corde qui lui sert de ceinture, et veut se pendre à un arbre.

Au moment où il est prêt à se détruire, en s'attachant... il entend les cris de l'enfant, d'un autre côté... il y court vivement.

C'est la femme qui revient du ruisseau avec le négrillon. Le mari saute sur lui, le mange de

caresses; a l'air de gronder sa femme, qui s'excuse et lui fait entendre ses raisons.

Alors ils s'embrassent mutuellement, baisent tous deux vingt fois l'enfant, et, de satisfaction, se mettent à danser et à faire une infinité de postures, sautant à l'entour de l'enfant, qu'ils mettent à terre au milieu d'eux, et expriment que s'ils l'avaient perdu, ils se tueraient tous deux (1). Enfin, la femme relève l'enfant, et le remet à la mamelle, en le baisant de nouveau. Le nègre reprend sa corde, et la remet à l'entour de ses reins; il repasse aussi sa hachette dedans, et sa gourde dont il fait boire à sa femme; ramasse le paquet de bardeaux, qu'il est censé avoir fait avant, et ils s'en retournent à la case en chantant :

Efa velou ! efa velou ! *qui veut dire* il est sauvé !
Papa toi, maman moi...
Maman toi, papa moi.
Bon fils, *fini*, trouvé !...

Et le chœur des nègres et négresses force, en répétant, jusqu'à ce qu'ils soient hors de la vue.

---

(1) Le chœur des nègres spectateurs occupe toujours, dans tous les momens de réjouissance comme de grand chagrin, surtout pendant les danses.

LE COCHON MARON,

Pantomime à plusieurs nègres et négresses.

Plusieurs nègres et négresses se rassemblent dans le bois, venant de différens côtés, et pour différens ouvrages. Les uns ont des haches pour couper du bois, les autres des hachettes pour façonner du bardeau. Un autre d'entr'eux, qui est en quête pour garantir le bois contre les attaques et vols des nègres marons, comme sont en France les gardes-chasse, porte un fusil, une carnacière et un équipage de chasse, et les autres lui rendent de grands honneurs.

Enfin, chacun se sépare pour aller à sa besogne, et le garde reste seul dans l'endroit, comme pour rêver au côté par où il tournera.

Alors, il a l'air de guetter et fureter partout, pour tâcher de découvrir; puis il feint de rencontrer des nègres marons, et exprime qu'il ne leur fera pas de quartier. Il peint, par ses gestes et mouvemens, et son action, qu'il se trouve avec eux dans un combat; il en blesse, il en tue, il en poursuit. Bref, il en prend un vivant, le garotte et l'attache à un arbre, ensuite fait

comme s'il le présentait à son maître, qui lui donne une récompense, et lui le remercie. Après cela, il boit un coup à même une gourde qu'il porte, comme pour se rafraîchir après le fier combat qu'il vient de soutenir, et de mettre à fin. Puis il se couche à terre dans un coin qu'il a indiqué comme suspect; il pose son oreille contre, et écoute s'il n'entendra rien.

Pendant qu'il est ainsi couché, et qu'il se tourne et se vire, tantôt d'un côté, tantôt de l'autre, il imite le grognement d'un cochon sauvage, ou maron, comme on les appelle dans l'île.

Il se relève vivement, avance du côté d'où il entend le grognement, qu'il contrefait toujours; il cherche, et fait un jeu en tournant d'endroits en endroits après le cochon. Enfin, il a l'air de le découvrir; il ajuste avec son fusil, et tire en imitant le bruit du coup... *pan*... et ensuite le grognement du cochon blessé et tombé, *oun! oun! oun!*

A ce bruit, tous les nègres, avec leurs instrumens de travail, et les négresses accourent, avec un air d'inquiétude : mais lui leur fait entendre gaiement ce dont il s'agit, et leur montre de loin l'animal étendu. Tous les hommes par-

tent avec lui pour l'aller chercher, pendant que les négresses s'amusent à danser, et à recommencer la pantomime en imitant le grognement du cochon, le chasseur qui ajuste et tire; et le bruit de son fusil, et les cris de l'animal blessé.

Alors les hommes reviennent : quatre font semblant de le porter avec peine, parce qu'il est lourd.

Les négresses qui le voient venir, témoignent les unes leur effroi à la vue de cette terrible bête, les autres félicitent le chasseur. Ensuite on le dépose par terre au milieu, et tous dansent alentour pendant le grand chœur des autres assistans dans la salle. Tous les nègres de la danse ont l'air de venir chacun l'un après l'autre, et à des mesures indiquées, lui donner un coup de l'instrument ou de l'outil de son travail. Les négresses, en approchant, témoignent toujours la peur, et forment une danse en rond en dehors des hommes, qui seuls sont en dedans près du cochon.

Enfin, il est déclaré qu'on le reconnaît pour bien mort, ce que l'on exprime par différens gestes. Alors la danse cesse, et tous, en formant le chartron alentour, vont regarder et admirer la beauté de cette monstrueuse bête.

Ici le chasseur fait entendre à tous les nègres et nègresses qu'il faut le faire cuire, et qu'il les invite tous à en manger leur part.

Ils lui expriment leurs remercîmens.

Alors les quatre qui ont déjà porté le cochon maron, le relèvent et le chargent sur leurs épaules, et l'on se met en marche pour retourner aux cases en triomphe.

Deux des plus jolies conduisent le chasseur, qu'elles tiennent chacune par une main; toutes les autres femmes dansent devant, les quatre porteurs marchent au milieu, à la suite du chasseur et des deux conductrices, et le reste des hommes danse derrière, en suivant au bruit du chœur qui chante toujours:

Efa cabar. (c'est fini.)
Bonheur ! bonheur !
Bon chasseur, ben miré !
Li fini maté cochon !
Oun ! oun ! oun ! oun !

Et tous répètent ensemble, en imitant le bruit et le grognement du porc, Pon ! pon ! pon, Oun! oun ! oun !

Et toute la bande disparaît en sortant, dansant et chantant.

CHAPITRE XV.

Exercices des Sauvages.

Je ne parlerai guère de leurs jeux ; car, comme tout leur temps se partage à faire la guerre aux castes ou peuplades ennemies qui viennent pour envahir leur territoire, ou vivre tranquillement entr'eux quand ils sont en paix, et qu'ils sont presque toujours isolés, ils n'ont d'occupations majeures que la chasse et la pêche ; aussi se rendent-ils très-habiles et très-industrieux dans ces différens exercices.....

Ils ont bien aussi quelques jeux, mais en petit nombre, et qui se ressentent de l'aspérité de leurs mœurs. Par exemple, ils ont *une danse de victoire*, quand ils ont triomphé de leurs ennemis, mais elle est trop féroce pour que je la rapporte, et j'ai été malade plus de trois jours et dégoûté plus de quinze pour en avoir vu une. J'épargnerai donc la délicatesse de mes lecteurs, que je dois croire aussi sensibles que moi.

Ils ont aussi *leur danse de mort*, mais les détails n'en amuseraient pas davantage.

Ils ont un jeu d'amour.

Comme celui-ci, malgré les inconvéniens qu'il amène après lui, ressemble plus que les autres à un de nos amusemens, j'en dirai quelque chose.

Le Jeu d'Amour, autrement dit des Allumettes.

A de certaines époques, les jeunes Sauvages qui ne sont pas encore pourvus de maîtresses ou de femmes, s'assemblent dans un endroit désigné de leurs forêts..... Toutes les jeunes filles en âge de faire un choix et de récompenser l'amour d'un homme, sont obligées de s'y rendre de même.

Les chefs et les vieillards s'y trouvent aussi, et président à la cérémonie ou au jeu, comme on voudra l'appeler. C'est toujours la nuit. — Toutes les filles sont accroupies sur la terre, à quelque distance l'une de l'autre. Alors on voit arriver tous les jeunes Sauvages qui débouchent en file d'une autre partie de la forêt, portant tous à la main une espèce de torche ou de bran-

don. Ce sont des morceaux de branches d'un arbre résineux, coupées toutes à longueur égale. Ils sont allumés, et flambent mieux que nos allumettes, même que nos plus épaisses chandelles.... Ce qui forme un coup d'œil assez agréable, par les différentes évolutions, marches et contre-marches que font tous ces jeunes gens pour arriver chacun le plus près qu'il peut de la fille qu'il désire et qu'il convoite d'avance.

Ils viennent donc ainsi passer et repasser devant elles, en présentant leur brûlot sous le nez de ces femelles..... Celle à qui un Sauvage plaît, doit l'éteindre en soufflant dessus; c'est la preuve du consentement qu'elle donne à la passion du jeune homme, qui, dès cet instant, a droit de l'emmener et d'en faire sa femme.

Mais comme il y a souvent plusieurs rivaux pour le même objet, il y a bien des poussades et des repoussades qui éloignent ou qui approchent les amans de celles qu'ils recherchent; et quelquefois une jeune fille se voit le visage entouré de vingt torches ardentes, tandis que telle autre reste inaperçue dans une obscurité complète.

Quelquefois le brûlot est consumé dans la main d'un prétendant, avant qu'il ait pu par-

venir à le faire éteindre par l'objet pour lequel il l'avait allumé. D'autres fois aussi, des rivaux désespérés de la préférence accordée par une belle à l'amant favorisé, s'en prennent, dans leur rancune, à l'un ou à l'autre des deux, et vont étouffer contre leur figure le feu de leur brandon.

Bref, il est rare que ce jeu se termine sans quelque catastrophe désagréable, et sans que quelque nez, quelqu'œil ou quelque bouche n'y servent d'éteignoirs.

Il faut donc le laisser au pays où il est en usage; et certes, comme nous avons des moyens plus aimables et plus décens pour faire décider nos belles, il est à croire qu'on ne transplantera pas le jeu de l'*allumette* en France.

L'exercice de l'arc.

Ce qu'il y a de plus amusant pour les Européens qui ont occasion d'aller visiter ces Sauvages dans leurs forêts, c'est de voir l'adresse surprenante avec laquelle ils décochent une flèche.

Souvent nous avons fait la partie d'aller ainsi les inviter à nous en donner le passe-temps, et

nous étions toujours surpris de l'infaillibilité de leurs coups.

— Il y a dans ces bois des arbres très-droits et très-hauts, tout d'une venue, dont tout le tronc et le corps sont entièrement dégarnis de branches, qui ne croissent qu'au sommet et s'étendent en forme d'éventail..... Ce sont des palmiers, des cocotiers; et au couronnement de l'arbre, et immédiatement sous de très-larges feuilles, pendent des fruits qui sont des espèces de noix, grosses à peu près comme des melons ordinaires d'Europe. Ces Sauvages nous demandaient quelle figure nous voulions qu'ils formassent avec leurs flèches sur le fruit le plus en évidence que nous leur indiquions : une croix, un cœur, un triangle, un carré ou un cercle.

Ayant choisi la figure, ils nous demandaient encore si nous désirions qu'ils formassent d'abord la figure, et que le dernier qui tirerait plantât sa flèche dans le milieu, ou si nous voulions que le premier piquât d'abord dans le coco, et que les autres après dessinassent la figure en plaçant les leurs alentour..... et jamais ils n'y manquaient..... Le but où ils ajustaient était pourtant toujours au moins à quatre-vingt pieds d'élévation, sans compter la distance horisontale.

Souvent aussi, voyant voler un oiseau quelconque très-haut, il nous proposaient de nous le vendre..... Pendant qu'on faisait le marché, du plus au moins, l'oiseau gagnait toujours et s'éloignait; mais le prix convenu, la flèche partait et rapportait l'oiseau.....

Cette adresse, tout incroyable qu'elle paraisse, sera cependant moins surprenante quand on réfléchira que moins occupés que nous à mille fariboles futiles, que nous qualifions d'ingénieuses ou d'agréables, ils n'emploient tout leur temps et tous leurs moyens qu'à des choses d'absolue nécessité.

Les fruits de ces arbres sont leur seule ou plus habituelle nourriture; et lorsque leurs enfans ne sont pas encore assez forts pour grimper après les arbres pour les y aller cueillir, ils leur donnent de petits arcs et des flèches proportionnées, dont le fer, au lieu d'être pointu, est large, et ces jeunes Sauvages s'exercent toute la journée à viser après pour en abattre, en leur coupant la queue, qui est de l'épaisseur d'un petit doigt.

Or, la faim leur entretient leur courage et leur patience, et finit par leur donner de l'adresse.

L'histoire nous apprend que jadis aux îles Ba-

léares on en usait ainsi : les enfans ne mangeaient que lorsqu'ils avaient abattu à coups de pierre, avec des frondes, les objets de leur nourriture, que leurs parens exposaient devant eux à des distances proportionnées à leurs forces. Aussi ce peuple fournissait-il dans les armées les plus habiles et les plus redoutés frondeurs dont on fait mention dans les Annales de l'antiquité.

Je pourrais rapporter encore bien d'autres preuves de la force des Sauvages à tirer de l'arc, car j'en ai vu moi-même des traits surprenans, non-seulement parmi eux et dans les forêts, mais par des êtres bien moins vigoureusement constitués qu'eux.

Coup de force avec un arc.

J'ai vu à Surate un prince Indien qui traversait avec une flèche un buffle, qui est un animal beaucoup plus épais et plus ventru qu'un bœuf, et qui, dans ce pays, sert à porter de l'eau dans les rues pour la vendre aux habitans.

Mais ce qui paraîtra extraordinaire encore, c'est que ce buffle portait, attaché sur chaque flanc, une grosse outre d'un cuir très-épais,

contenant à peu près quatre à cinq voies d'eau chacune, et que la flèche perçant la première outre et le corps entier de l'animal, traversait encore la seconde outre, et sortait tout-à-fait dehors.

Certes, il faut de la force pour exécuter un pareil coup.

CONCLUSION.

Au surplus, comme je l'ai dit d'abord, tous ces jeux sont sanglans, inhumains et dangereux; en conséquence, je n'en citerai pas davantage.

Ces peuples sont féroces; et, jusqu'à leurs amusemens, tout se ressent de la rudesse de leurs mœurs et de leur nature.

Nous autres Européens, dont la délicatesse et l'urbanité sont le partage, contentons-nous des jeux qui nous délassent l'esprit, sans affecter douloureusement notre cœur. Ne pensons qu'aux moyens de nous rendre la société agréable, et dans toutes nos dissipations, ne cherchons que le plaisir.

FIN DU TOME PREMIER.

TABLE.

Pages.

Pages

FIN DE LA TABLE.



LIBRARY OF CONGRESS
0 020 565 624 8